ALESSANDRA MENDES DURANTE

AS INTERFERÊNCIAS E AÇÕES DE DESIGNERS NO ARTESANATO BRASILEIRO:

Um recorte sobre a opinião dos artesãos de Minas Gerais e Brasília

Atena Editora
Ano 2022

ALESSANDRA MENDES DURANTE

AS INTERFERÊNCIAS E AÇÕES DE DESIGNERS NO ARTESANATO BRASILEIRO:

Um recorte sobre a opinião dos artesãos de Minas Gerais e Brasília

CIÊNCIAS
HUMANAS
E SOCIAIS
APLICADAS

Atena
Editora
Ano 2022

As interferências e ações de designers no artesanato brasileiro: um recorte sobre a opinião dos artesãos de Minas Gerais e Brasília

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Mariane Aparecida Freitas
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: A autora
Autora: Alessandra Mendes Durante

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D951 Durante, Alessandra Mendes
As interferências e ações de designers no artesanato brasileiro: um recorte sobre a opinião dos artesãos de Minas Gerais e Brasília / Alessandra Mendes Durante. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-258-0073-8
DOI: https://doi.org/10.22533/at.ed.738221603

1. Artesanato. 2. Design. 3. Processos. 4. Economia criativa. 5. Sistemas colaborativos. I. Durante, Alessandra Mendes. II. Título.

CDD 745.5

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DA AUTORA

A autora desta obra: 1. Atesta não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declara que participou ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certifica que o texto publicado está completamente isento de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirma a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhece ter informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autoriza a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access, desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce,* ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

DEDICATÓRIA

Dedico esse livro a todos meus professores da Universidade de Brasília, que me acolheram e a cada passo meu foram os meus maiores estimuladores.

Dedico também, a meu companheiro de jornada, Reginaldo Lopes, que em diversos ciclos da minha vida, esteve ali presente e paciente, acolhendo e debatendo minhas ideias.

APRESENTAÇÃO

Esta é uma singela contribuição da minha cápsula de estudo da área de design e do artesanato, duas áreas que a meu ver, deveriam caminhar sempre juntas, sendo complementares uma a outra. O design pelos benefícios às formas, traços e usabilidade, o artesanato; pela sua originalidade, essência humana, poesia e um conto, parte da cultura local.

Caminhei por Minas Gerais e Distrito Federal. Conversei com os artesãos pontuando seus processos desde a matéria prima ao produto final. Entendi um pouco de seus desafios e percebi que parte da sua história e da cultura local estão ali, expressos naquele artesanato.

Trago aqui uma contribuição, reflexões de um percurso que pode ser aplicado e ainda amadurecido. Espero que gostem e espero que a partir da leitura eu tenha conseguido plantar uma semente, um singelo olhar aos produtos feitos à mão.

SUMÁRIO

RESUMO

Nesta dissertação será estudada a interferência do design na produção artesanal. Norteia-se a pesquisa a partir da percepção de que existe um acompanhamento inicial dos resultados de parcerias entre Artesanato e Design, mas que, ao longo do tempo, nem sempre os resultados são acompanhados. Sabe-se que este tema vem ocupando espaços cada vez maiores em discussões nas universidades, organizações e textos de autores de renome. Este estudo fundamenta-se em textos de Lina Bo Bardi, uma das pioneiras na abordagem do tema, arquiteta italiana que discute a aproximação entre o designer e o artesão; de Gui Bonsiepe, autor que investiga o design no mundo periférico, tendo feito pesquisas de desenvolvimento tecnológico em vários países da América Latina, incluindo o Brasil, onde fundou o Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial; e de Adélia Borges, que pesquisou várias comunidades e programas de artesanatos brasileiros. Esses três autores serão referenciais da presente pesquisa, pois oferecem diferentes visões e análises sobre a questão do artesanato. Tem-se como objetivo geral fazer uma análise de processos artesanais que obtiveram a interferência de designers em suas práticas. Os objetivos específicos compreendem: como ocorrem as metodologias utilizadas para a interferência do design no artesanato; entender os benefícios dessas metodologias aplicadas, com foco na percepção do artesão; e entender, dentre as interferências e ações dos designers, quais resultam em experiências mais eficazes aos artesãos. Para alcançar esses objetivos foram pesquisados alguns programas de intervenções ao artesanato brasileiro: o Programa Artesanato Solidário, em São Paulo, o Programa Minas Raízes, em Minas Gerais, e o Projeto Acolá, no Distrito Federal. Também foram feitas visitas às feiras artesanais das regiões de Minas Gerais e Brasília, além de um recorte sobre a opinião dos artesãos por meio de uma pesquisa híbrida (qualitativa e quantitativa) nessas duas regiões, abordando questões sobre limites e benefícios de programas de apoio voltados à classe artesã, dentre outras indagações relevantes para a pesquisa. Como resultado final, esperou-se identificar um alinhamento assertivo entre esses dois atores, de forma que o objeto permaneça imaculado, mesmo com possíveis colaborações do designer. Somente após essa compreensão será possível sugerir novas metodologias de colaboração.

PALAVRAS-CHAVE: Artesanato; design; processos; economia criativa; sistemas colaborativos.

ABSTRACT

This dissertation aims to study the interference of design as a collaborative system in local crafts. It is known that this theme has been occupying increasingly large spaces in discussions in universities, organizations and in the works of renowned authors. This study is based on texts by Lina Bo Bardi, one of the pioneers in approaching the theme, an Italian architect who discusses this approach between designer and craftsman; of Gui Bonsiepe, an author who investigates design in the peripheral world, having conducted technological development research in several countries in Latin America, including Brazil, where he founded the Brazilian Laboratory of Industrial Design; and Adélia Borges, who researched various Brazilians communities and craft programs. These three authors will be references of the present research, since they offer different visions and analyzes on craftsmanship. A general objective is to analyze artisanal processes that have obtained the interference of designers in their practices. The specific objectives include: understanding how the methodologies used to interfere with design in the handicrafts; understanding the benefits of these applied methodologies, focusing on the perception of the craftsman; and understanding the interferences and actions of the designers, which result in more effective experiences to the craftsmen, thus proposing methods of interaction between designer and craftsman. In order to reach these objectives, some intervention programs in Brazilian handicrafts were researched: the Solidarity Crafts Program in São Paulo, the Minas Raízes Program in Minas Gerais and the Acolá Project in the Federal District. Technical visits were also made to the handicraft fairs in the regions of Minas Gerais and Brasília, as well as a hybrid research (qualitative and quantitative) on the opinion of artisans in these two regions, addressing issues such as limits and benefits of support programs aimed at the artisan class. The final result expected was to identify an assertive alignment between these two actors, so that the object remains immaculate, even with possible collaborations of the designer. Only after such comprehension new methodologies of collaboration and partnership will be possible.

KEYWORDS: Crafts; design; processes; creative economy; collaborative systems.

INTRODUÇÃO

A interferência de designers, de modo colaborativo no artesanato, vem sendo aplicada,ainda que discretamente, em algumas comunidades e associações de artesãos, como parte do processo de desenvolvimento de objetos artesanais, bem como discutida por organizações de estímulo ao empreendedorismo e economia criativa, governo, instituições de ensino, autores, pesquisadores, designers e instituições não governamentais.

O objeto artesanal é fruto das tradições do fazer. Resgatam-se por meio do artesanato a história e os costumes culturais de um povo. O saber das técnicas artesanais é mais que uma produção com finalidade econômica cujo objetivo é o produto final ou o objeto pronto. O artesão aprecia cada minuto de seu trabalho como se naquele momento expressasse o mais íntimo de seu ser, criando cada detalhe da peça à mão. A expressão do artesanato e o uso da criatividade são pontos chaves da produção. No artesanato brasileiro não se cria um protótipo antes, cada objeto criado é único.O artesão amadurecea cada produção, o tempo e o saber são itens fundamentais da técnica artesã.

> A lentidão parece ser uma característica intrínseca dos objetos feitos à mão. Alentidão do tempo artesanal é fonte de satisfação; a prática se consolida, permitindo que o artesão se aposse da habilidade. A lentidão artesanal também permite o trabalho de reflexão e imaginação – o que não é facultado pela busca de trabalhos rápidos. Maduro quer dizer longo; o sujeito se apropria de maneira duradoura da habilidade. (SENNETT, 2009 apud BORGES, 2011, p.154)

Tem-se como objetivo geral nesta pesquisa entender as características e resultados de parcerias entre o design e o artesanato. Nortea-se o trabalho a partir da percepção de que primeiramente intui-se que os resultados iniciais das colaborações de designers em programas de artesanato são sempre satisfatórios, mas a segunda etapa do ciclo nem sempre é sabida e a companhada pelo designer. Uma série de fatores colaboram para que, como passar do tempo, os resultados não sejam acompanhados: fim do financiamento, alteração de políticas públicas, motivos pessoais tanto do artesão quanto do designer, entre outros. Assim, reitera-se que o objetivo geral é realizar uma análise de processos artesanais que obtiveram a interferência de designers. Para tanto, estabelece-se os seguintes objetivos específicos: compreender como ocorrem as metodologias utilizadas para a interferência do design no artesanato, entender os benefícios dessas metodologias aplicadas, com foco na percepção do artesão e entender, dentre as interferências e ações dos designers, quais resultam em experiências mais eficazes aos artesãos.

Sabe-se que o design é capaz de transformar necessidades e desejos humanos em produtos por meio de sistemas criativos e eficazes, adequados não somente do ponto de vista econômico, mas também, social, cultural e ambiental. Nesse caso, uma forma de manifestação do trabalho do designer consistiria em interpretar as necessidades desse grupo social específico e elaborar projetos de melhoria de processos sem, no entanto,

engessar ou descaracterizar o trabalho do artesão.

Adélia Borges e Aloísio Magalhães contribuíram muito para a aproximação entre design e artesanato. Borges, em sua obra *Design+Artesanato*, retrata visitas feitas às comunidades e ações desenvolvidas nesse âmbito. Segundo Borges (2011, p. 40), Aloísio Magalhães também teve uma grande contribuição para essa aproximação. Ele constituiu o primeiro CNRC (Centro Nacional de Referência Cultural) em Pernambuco, o que viria a ser um dos maiores centros de mapeamento artesanal, documentação e entendimento de riquezas materiais e imateriais da cultura brasileira. Profissionais de vanguarda refletiram essa formação em suas atuações e em cursos de capacitação, como também em cursos de Desenho Industrial. Refletiram sobre o passado e a preservação do patrimônio nacional, bem como dos bens culturais. Participaram também da estruturação de escolas de design e idealizaram um desenvolvimento sociopolítico e econômico de acordo com as necessidades reais do país e suas raízes culturais.

Identificam-se objetos artesanais mais próximos da realidade mercadológica e isso pode justificar o despertar do interesse pela interação do designer e do artesão, pois é objetivo da atuação do designer, em sua maioria,refinar o acabamento e aumentar a aceitação do objeto perante o público. Percebe-se que, com o viés mercadológico, o objeto artesanal se aproxima mais de realidades pessoais de quem o vê, o público, e de quem o faz, o artesão. Essa é uma visão do objeto artesanal menos tradicional e distante de raízes culturais, na qual houve uma intervenção no objeto com fins exclusivamente de mercado.

As interferências nos objetos artesanais comumente aplicadas ocorrem por meio de programas de apoio aos artesãos e escolas de design de universidades em parcerias com o governo local e instituições não governamentais. A discussão sobre os benefícios ou não dessa interferência já é antiga. Como já citado, autores como Lina Bo Bardi, Aloísio Magalhães, Gui Bonsiepe e, mais recentemente, Adélia Borges estudaram e pesquisaram comunidades, regiões e associações de artesãos entendendo suas reais necessidades e contribuindo para avanços econômicos regionais, culturais e estéticos dos objetos.

Corroborando esses estudos, a presente pesquisa tem também como objetivo investigar e compreender como se deu a interferência de designer sem programas e projetos de artesanato. Tem-se como *corpus* dois programas, o Arte Sol e o Minas Raiz, além de um projeto de artesanato realizado em Brasília. Colheu-se uma grande amostra da produção artesanal de Brasília e região, e de cidades de Minas Gerais, como Ouro Preto, Resende Costa,Prados, Cachoeira do Campo, Tiradentes e Uberaba. Também foi feita uma aproximação afim de entender o universodo artesão e a sua compreensão do trabalhodo design.

O método de trabalho para se chegar ao objetivo principal desta dissertação foi, primeiramente, o entendimento de posições de autores sobre o tema em questão. Em segundo momento, a busca por programas governamentais ou instituições que atuaram

nas associações de artesãos e tinham como instrutores os profissionais de design, dando uma breve explicação de como essa atuação vem ocorrendo. Em seguida, foram realizadas visitas técnicas às Casas de Artesãos onde existe algum grupo apoiado por ações governamentais regionais, bem como feiras de artesanato locais das respectivas regiões. Essas visitas técnicas tiveram como foco a observação do ambiente e do leque de artesanatos desenvolvidos regionalmente. Concomitante a essas visitas, foi aplicado também um questionário com o objetivo de registro da opinião dos artesões sobre os resultados da atuação designer sem seu trabalho, dentre outras indagações importantes à pesquisa.

Para analisar os dados e resultados desta pesquisa, foram utilizados os referenciais teóricos de autores como Lina Bo Bardi, por ser uma das pioneiras sobre análise de objetos artesanais no Nordeste brasileiro, precursora de museus e centros referenciais de cultura brasileira com foco no artesanato; Gui Bonsiepe, por ter posição relevante na atuação de designers no artesanato, cuja obra foi inspiração para estudar o tema da pesquisa; Adélia Borges, por ser responsável por uma obra recente e por um trabalho de observação feito nas comunidades artesãs em todo o Brasil; Darcy Ribeiro, em *O povo brasileiro*, também foi essencial à pesquisa para o entendimento da formação cultural do nosso povo e a sua conexão com o artesanato em tempos de criação da nação brasileira, entre outros autores de importante valor para o resultado final da pesquisa.

Estudou-se na presente pesquisa o artesanato de cidades mineiras e do Distrito Federal com o objetivo de entender os desafios dos artesãos e, especificamente, no quesito interação de designers. As regiões de Minas Gerais foram, propositadamente, escolhidas por sua maturidade quanto ao artesanato, desde métodos e técnicas peculiares e tradicionais dos grupos de artesãos a costumes preservados em muitos desses objetos desenvolvidos.São técnicas presentes, em alguns casos, há quase 200 anos. Já Brasília, apesar de ser uma cidade nova, com apenas 57 anos, por possuir técnicas específicas de artesanato, propiciou questionamentos mais próximos e assíduos em grupos de artesãos. Desenvolveram-se métodos sutis, delicados e eficazes de aproximação desses artesãos à pesquisa, para que ocorresse uma troca assertiva de experiência entre os artesãos e a pesquisadora. Muitos dos encontros aconteceram em visitas às feiras e casas de artesãos, onde há maior concentração destes. Houve também encontros individuais com grupos de artesãos das regiões citadas.

Esta dissertação está organizada em introdução, sete capítulos e conclusão:

O primeiro capítulo foi dedicado à contextualização histórica e teórica do artesanato, pontuando suas definições e a interligação do processo de design ao artesanato, bem como sua contextualização e principais políticas aplicadas atualmente.

No segundo capítulo foi feita uma análise no contexto da economia criativa no Brasil e no mundo, pois o artesanato é um dos setores criativos apoiados por políticas

públicas específicas para estímulo e desenvolvimento.Teve como referência o Relatório da Economia Criativa (2010), publicado pela UNCTAD (Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento), descrevendo seus conceitos, benefícios para as cidades e, principalmente, sua importância para o desenvolvimento do capital intelectual humano. Também teve como referência o Plano de Economia Criativa Brasileira (2011-2014) pontuando suas principais propostas e atuações.

O terceiro capítulo foi dedicado ao papel social do artesanato, pontuando sucintamente algumas de seus benefícios à sociedade, contribuindo a uma coesão familiar, a tratamentos psiquiátricos, ações socioambientais e de apoio a mulheres de regiões do Distrito Federal por meio exclusivamente do artesanato.

O quarto capítulo é dedicado ao estudo da ambientação do artesanato, entendendo emque contexto cada região estudada se encontra, sua produção em abundância e seus costumes relacionados ao artesanato. Também abordamos a atmosfera das feiras de artesanatos, ponto onde ocorre o encontro entre o artesão e a comunidade, e fatores pontuais do artesanato nos grandes centros e nas pequenas cidades.

No quinto capítulo fez-se um recorte sobre a opinião dos artesãos de Minas Gerais e Brasília. Foram feitas indagações a 28 artesãos sobre intervenções de designers, desafios, matéria-prima, motivações e suas inspirações pessoais.

No sexto capítulo estuda-se o processo do artesanato, detalhando seu ciclo de produção em todas as fases, para que seja compreendido o modo de produção do artesão e entender como é possível haver um alinhamento entre designers e artesãos.

O sétimo capítulo é dedicado aos sistemas colaborativos de intervenções de designers em colaboração com grupos de artesãos. Descrevem-se algumas experiências de programas e ações de apoio ao artesanato em algumas regiões brasileiras, como o Programa Minas Raízes, executado em Nova Lima-MG; o Programa Artesol (Artesanato Solidário), executado em âmbito nacional; e o Projeto Acolá, executado em Brasília-DF. Pontuam-se as metodologias de intervenções aplicadas pelos designers aos artesanatos e os efeitos positivos de tais atuações.

Conclui-se com uma análise crítica dos objetivos alcançados e com a sugestão de passos futuros com vistas à continuidade de investigação do tema.

CAPÍTULO 1

ARTESANATO: DEFINIÇÃO E CONTEXTO

Segundo Zanini (1983, p. 25), os artefatos mais antigos no Brasil foram fabricados em pedra e encontrados em regiões de Minas Gerais, São Paulo e Rio Grande do Sul. Observava- se a variabilidade de funções como furar, cortar, raspar, alisar, percutir, pressionar, etc., e preenchidas por utensílios diversos e formas diversas.

Os primeiros ofícios artesanais reconhecidos no Brasil Colônia foram os de carpinteiro, alfaiate, pedreiro, padeiro, confeiteiro, tanoeiro, ferreiro, serralheiro, ourives de ouro e de prata, vendeiro de porta e marchante (CUNHA, 2000, p. 48). Havia outros ofícios artesanais, mas que não foram classificados à época, ainda segundo o referido autor.

No contexto desta pesquisa, o artesanato será discutido a partir da definição da Unesco (*United Nations Educational Scientific and Cultural Organization*):

> Produtos artesanais são aqueles confeccionados por artesãos, seja totalmente a mão, com o uso de ferramentas ou até mesmo por meios mecânicos, desde que a contribuição direta manual do artesão permaneça como o componente mais substancial do produto acabado. [...] A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólico e significativas do ponto de vista social. (UNESCO, 1997 apud BORGES, 2011, p. 21).

Já Eduardo Barroso, designer e pesquisador de processo e inovações em design em união com o artesanato, propôs no Seminário Internacional Design sem Fronteiras, realizado em 1996 em Bogotá, na Colômbia, a seguinte definição:

> Podemos compreender como artesanato toda atividade produtiva de objetos e artefatos realizados manualmente, ou com a utilização de meios tradicionais ou rudimentares, com habilidade, destreza, apuro técnico, engenho e arte. (BARROSO apud MARTINS, 2013, p. 29).

Logo, pode-se considerar o artesanato como um tipo de manifestação popular no qual as pessoas expressam suas crenças e traços culturais, sendo perceptíveis ainda, por meio da análise de seus índices, informações como: localização geográfica de onde é produzido, clima, disponibilidades ambientais; e ainda, em suas narrativas percebe-se o tipo de ocupação característico de cada região ou localidade. Por exemplo, existem artesanatos nos quais é possível identificar uma relação entre o fazer artesanal e a agricultura local. De certo modo, todas essas questões espelham-se na produção artesanal. Cada artesão expressa o que pensa, sente e conecta-se ao local em que vive ao desenvolver seus objetos. Seu processo criativo reflete o olhar sobre as coisas, materiais e

formas ao seu redor. Os artesãos refletem grupos que se unem compartilhando fazeres e, em alguns casos, observa-se ainda uma relação afetiva e de apoio mútuo entre os membros de um dado grupo.

> O artesanato popular corresponde a uma forma particular de agremiação social, isto é, as uniões de trabalhadores especializados reunidos por interesses comuns de trabalho e mútua defesa, em associações que, no passado, tiveram o nome de corporações. (BO BARDI,1994, p. 16)

A representatividade de um produto de artesanato vai desde uma expressão coletiva da cultura até a realização do indivíduo; trata-se de um modo de sobrevivência, ou ainda, uma expressão cultural que reflete a busca por uma realização pessoal. Pode-se dizer que não existe um processo ou método único para produzir artesanato, ele é diversificado e pode estar inserido nos ritos e costumes. Na tecelagem indígena Huni Kuin dos índios Kashinawá, por exemplo, há o ritual da aranha, em que se crê que, ao cantar a "música da aranha", ela proporcionará maior produção em volume de tecidos. E assim prosseguem inúmeros outros rituais que ocorrem em comunidades e núcleos de artesãos. Objetos e técnicas que representam tanto a história de uma região, de um costume, de uma crença ou fazem a descrição de uma característica ambiental. Imaginemos que parte do que se usa hoje para no cotidiano em séculos passados era feito à mão: sapatos, copos, xícaras, talheres, etc.

> O artesanato tem características distintas e seus produtos podem ser utilitários, estéticos, artísticos, criativos, relacionados à cultura, decorativos, práticos, tradicionais, e de valor simbólico do ponto de vista religioso e social. (UNCTAD, 2010, p. 140).

Não há dúvida, que o processo de desenvolvimento e produção do artesanato, pode ser aprendido e passado de geração em geração, o que foi constatado em muitos exemplos de objetos feitos em comunidades. No entanto, algumas dessas técnicas foram transcodificadas[1] para a produção industrial por meio de processos de design. Tal transcodificação por vezes esbarra no kitsch[2], produzindo imitações rasas com baixa informação estética, e assim o gesto manual rico é transformado em uma pseudorrenda, sem volume e sem leveza; as características de uma semente são decalcadas em uma bijuteria plástica de baixa qualidade.

No Brasil a produção artesanal perdurou por muito tempo como a única alternativa da colônia à compra de produtos caros e escassos trazidos de Portugal.

> [...] Para satisfazer as exigências da corte, do clero e dos ricos mercantes,

1 Emprestamos das teorias da comunicação o termo *transcodificação* que, *grosso modo*, significa tradução entre códigos diversos ou ainda a tradução de gestos e costume em peças de artesanatos, conforme empregamos aqui com o sentido atribuído por Pignatari (1971).

2 O termo Kitsch é citado na literatura de design para explicar um objeto, de segunda linha, que imita as características de um primeiro mais original com o sentido atribuído por Pignatari (1971).

> foram criados diversos laboratórios que desenvolviam em nível artesanal e limitado uma variada gama de utensílios de uso doméstico, que tinham elevado valor artístico e considerável qualidade produtiva. (MORAES, 1997, p. 19)

Vale lembrar que, nos primeiros 300 anos de existência do país, não havia permissão para a produção manufaturada. A manufatura é, de certo modo, a semente da industrialização e no Brasil esse amadurecimento não aconteceu.

Por outro lado, na Europa, mais especificamente na Inglaterra, ocorreu um processo de transição da manufatura para a indústria. A chamada Revolução Industrial, fomentada pelos ganhos de capital advindos das colônias, favoreceu o surgimento de motores a vapor e de máquinas industriais para os mais diversos fins. Para tais, além do argumento de que o preço de produtos artesanais resulta mais alto, também objetivava-se produtos feitos em série que atendessem a um número maior de pessoas a preços também menores. Até então, quem fabricava os utensílios eram exclusivamente os artesãos: "Antes da Revolução Industrial o artesão era o profissional que criava e executava, ao mesmo tempo, todas as tarefas do processo de desenvolvimento de um produto" (MORAES, 1997, p. 21).

É nesse cenário, que se assiste no século XIX à coexistência do produto artesanal e do produto industrial. Nessa época também começaram a surgir movimentos na Inglaterra contra os novos produtos industriais. Atribui-se também ao advento da Revolução Industrial o argumento de que, os produtos em série, feitos por máquinas, teriam custos menores e qualidade maior.

Nikolaus Pevsner (1994, p. 6), em *Os pioneiros do desenho moderno*, afirma que a realização do trabalho manual teve suas interferências já em 1851, época em que começaram a surgir as máquinas. Esse fato causou revelias e manifestos de ideologias diversas e, a partir de então, grandes arquitetos e artistas se uniram à defesa da produção artesanal em relação à produção industrial, dentre eles John Ruskin e Willians Morris. Morris encabeçou o movimento *Arts and Crafts*, defendendo a criação de liceus de artes e ofícios para que tudo aquilo que tivesse contato com o homem pudesse ser produzido pela mão humana. Sabe-se que a produção artesanal, na qual se desenvolviam objetos sobmedida, tinha um custo alto, de forma que nem todos poderiam comprar tais produtos. Por outro lado, a indústria produzia muitos bens de uma única vez, diminuindo o custo e o preço final do produto, facilitando o acesso. Morris pensava que, se muitas pessoas soubessem produzir manualmente os bens necessários à vida, então, ter-se-ia mais produção, e esses bens seriam mais baratos. Um dos exemplos mais fortes do empenho de Morris é a Red House, residência emblemática que fugia dos padrões arquitetônicos neoclassistas, inaugurando um estilo mais campal e honesto, expressando os costumes locais dos camponeses da Inglaterra. Além da casa, toda a mobília, talheres e louças, papéis de parede e tapetes foram confeccionados de modo artesanal. Segundo Pevsner (1994, p. 2), Morris passou toda a sua vida lutando contra a falta de sentido da produção

industrial e arquitetônica vigente. De certo modo, ele plantou a semente daquilo que seria o desenho industrial moderno. Artistas defendiam que o artesanato é algo real e verdadeiro, enquanto os produtos industrializados seriam simplesmente cópias em massa um do outro. Outro grupo acreditava ser a máquina um grande parceiro do artesão, sendo ela, quando bem manuseada, a salvadora da arte. Morris iniciou esse movimento, inspirando-se nos argumentos do seu mestre John Ruskin, ressuscitando o artesanato como uma arte merecedora do esforço dos melhores, contemplando, assim, os objetos feitos à mão.

O *Arts and Crafts* pode ser resumido como um movimento estético surgido na Inglaterra no qual se discutiam divisões de tipos de arte com denominações diferenciadas, como arte pura e arte aplicada, que vieram a ser conhecidas como arte maior e arte menor, segundo Moraes (1997, p. 20). Seus adeptos acreditavam que dessa forma posicionariam melhor os produtos artesanais comparados aos industriais. John Ruskin e Willian Morris lideravam o movimento que contribuiu para o artesanato e a defesa da arte genuína e espontânea.

> [...] dois pontos fundamentais caracterizavam o movimento. O primeiro era a proposta de divisão da arte através de duas denominações distintas, a arte pura e a arte aplicada, que vieram a ser conhecidas como arte maior e arte menor e ainda como belas artes e artesanato. Nessa mesma época, os objetos que eram produzidos pelos métodos industriais receberam outras denominações, como arte decorativa e arte industrial.[...] O segundo ponto do *Arts and Crafts* era a oposição ao modelo de atuação da própria indústria e dos produtos derivados desse sistema. Os seguidores do movimento em questão criticavam a baixa qualidade dos produtos que eram produzidos pelo novo sistema industrial. Justificavam através desse enfoque a necessidade de retorno ao sistema artesanal precedente, como meio de produção e de manutenção da real autenticidade do produto de série. Lembremo-nos de que antes da Revolução Industrial o artesão era o profissional que criava e executava, ao mesmo tempo, todas as tarefas do processo de desenvolvimento e de confecção de um produto. (MORAES, 1997, p. 21)

Assim, Moraes desenvolve o seu pensamento para que compreendamos o cenário que proporcionou as discussões sobre o design e os movimentos que foram pilares a seu desenvolvimento. Apesar de o *Arts and Crafts* ser tido por muitos como o movimento "pai" do design, o autor aponta que na verdade ele seria a semente do movimento *The Art and Craft of the Machine*.

> É o segundo movimento importante no processo de industrialização.[...] surgiu após a segunda metade do século XIX, época de grandes migrações da população do campo para as cidades, ao mesmo tempo em que assistia à passagem de uma economia tradicionalmente agrícola a uma outra que dava destaque para o trabalho em fábricas. (MORAES, 1997, p. 22)

Logo, o movimento posterior ao *Arts and Crafts* seria o *The Art and Craft of the Machine*, que defendia o do desenvolvimento de produtos industriais mais adequados,

menos ornamentados, não negando sua origem industrial, mas sem tentar ser uma cópia clichê daquilo que poderia ser produzido pela mão humana:

> [...] Frank Lloyd Wright, o qual leu publicamente em 1901 um manifesto sobre *The Art and Craft of the Machine*. Começa logo com um panegírico da nossa época de aço e vapor [...] a Idade da Máquina, em que as locomotivas, as máquinas industriais, os engenhos de luz, os engenhos de guerra e os barcos a vapor tomam lugar anteriormente ocupado na história pelas obras de arte. (PEVSNER, 1994, p. 16)

É nesse contexto, do movimento *The Art and Craft of the Machine*, que surge a percepção de que para produzir bens de consumo pela indústria era necessário desenvolver um trabalho de tradução, realizado por uma figura ou um profissional que trouxesse para a linguagem da máquina aquilo que outrora o artesão havia feito. Também, percebeu-se que não havia uma máquina capaz de reproduzir a gestualidade humana, e é nesse sentido que se faz necessária a figura do designer, ou "desenhador" de formas capaz de agregar arte à produção industrial. Esse é o contexto de surgimento do design na Europa, bem como da relação entre produção industrial e produção artesanal.

Entretanto pode-se pontuar que até hoje processos artesanais sobrevivem graças a uma relação com a atualização tecnológica e industrial, como no uso de fornos específicos para modelar vidros, por exemplo. Na Ilha de Murano, na Itália, existem fornos que aquecem o vidro a 1.500 graus Celsius para dar forma ao vidro (Figura 1). Apesar de a técnica de aquecer e modelar o vidro ser milenar, graças à atualização tecnológica é possível acrescentar velocidade e beleza. Em tal trabalho, o da confecção dos vidros de Murano, vemos a relação entre designer, mestres artesãos e equipamentos industriais de forma muito harmônica, o que faz perdurar a arte de modelação em vidro até os nossos dias.

Figura 1 – Fabricação de vidro Murano, Ilha de Murano, Veneza, Itália.
Fonte: Fátima Aparecida dos Santos.

De certo modo, hoje tem-se a cultura do consumo de produtos industrializados. Tais produtos trazem as garantias de fábrica, contam com a publicidade televisiva a seu favor e têm caráter mais universal, uma vez que a globalização permite tanto a um cidadão brasileiro quanto japonês consumir o mesmo produto. O artesão, no entanto, mesmo com algumas influências desse processo, continuou ligado ao desenvolvimento e à cultura local, de modo que sua produção remete ao passado, à gestualidade, à memória e cabe dentro de uma alegoria de mundo que fica em segundo plano na agenda de desenvolvimento.

Adventos mais contemporâneos como o hiperconsumo, a aceleração da obsolescência programada e a produção de produtos com pouca informação e estética, atualmente, colaboram para a geração de lixo. Segundo Rafael Cardoso (2013, p.32), somos a primeira geração que convive com as ruínas do seu próprio tempo. Nesse sentido, a industrialização trouxe para o meio-ambiente um arsenal de coisas, embalagens, garrafas, sacolas e objetos jogados no lixo, resíduos apropriados pelo artesão como matéria-prima. Lina Bo Bardi (1994), em *Tempos de Grossura*, documentou ainda na segunda metade do século passado, a utilização do lixo como matéria-prima para o artesanato de subsistência no nordeste do país. O livro traz várias imagens de canecas, lamparinas e outros utensílios do dia a dia feitos com latas de conserva descartadas ou ainda com lâmpadas queimadas. É dessa forma que podemos dizer que o artesão tem, ainda hoje, dentre outras missões as quais veremos no capítulo adiante, importante papel nesse ciclo, pois é ferramenta para um ambiente em que preza e se estimula a sustentabilidade, tema central de encontros

entre países e acordos governamentais de grande peso. Nesse contexto a palavra sustentabilidade traz ainda o significado de garantia de renda ainda que em tempos de crise, como veremos ao falar de economia criativa. Não somos ingênuos a ponto de pensar que não seja responsabilidade das indústrias e dos próprios designers pensar no ciclo de vida do produto em alternativa à linha de vida de um produto, mas pontua-se também o importante trabalho com refugo e lixo feito por artesãos.

1 I O ARTESANATO NO BRASIL

Os artesãos no Brasil são registrados pelo Sistema de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro (SICAB), que tem a finalidade de possibilitar um cadastro único e unificar as informações em âmbito nacional. Ele é realizado presencialmente por coordenações locais regionais, que geralmente são Secretarias de Estados de vários setores. No Distrito Federal, por exemplo, é coordenado pela Secretaria de Estado de Trabalho do Distrito Federal (SETRAB) e pela Gerência de Promoção de Trabalhos Artesanais (GPTA), segundo o informativo Serviços de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro (SICAB)[3].

Foi criado em 2012 pelo Ministério de Desenvolvimento Indústria e Comércio Exterior (MDIC) para facilitar o desenvolvimento de políticas específicas para o setor e chegar a números estatísticos oficiais. Esse sistema só cadastra o artesão e o certifica como tal, por meio de uma prova presencial teórica e prática. É uma ferramenta que poderá contribuir para o estímulo e desenvolvimento da classe, juntamente com o Plano de Artesanato Brasileiro (PAB).

Segundo o Ministério da Cultura, estima-se que existem 8,5 milhões de artesãos em todo o país, porém nem todos se cadastraram no sistema. No Distrito Federal foram registrados 8.996 artesãos cadastrados pelo SICAB, dados de novembro de 2015; em Minas Gerais são 2.500 artesãos, número pequeno, pois segundo a própria secretaria, são estimados 300 mil artesãos em Minas Gerais. Esses dados são monitorados e obtidos por secretarias diversas e coordenações regionais[4]. Em Minas Gerais, por exemplo, é monitorado pela Secretaria de Estado de Desenvolvimento Econômico[5] – Superintendência de Artesanato e em Brasília; pela Secretaria de Estado de Trabalho do Distrito Federal – (SETRAB)[6], pela Gerência de Promoção de Trabalhos Artesanais – GPTA e pela Casa do Artesão. Esses dados não ficam disponíveis eletronicamente para consulta no sistema, mas são divulgados periodicamente pelas mesmas em meios de comunicação aleatórios.

O PAB (Programa de Artesanato Brasileiro), instituído pelo Decreto número 1.508 de 31 de maio de 1995, deu base para a normatização conceitual do artesanato brasileiro

3 Disponível em: <www.cultura.gov.br>.

4 <www.cultura.gov.br/documents/10913/1080331/Contatos+Coordenac%CC%A7o%CC%83es+Estaduais+PAB.p df>

5 <www.sede.mg.gov.br/pt/servicos/emissao-da-carteira-do-artesao>

6 <www.trabalho.df.gov.br/>

com esforços entre os anos de 2006 e 2010, o que é usado hoje como fonte e base de dados do SICAB. Tem como intuito desenvolver políticas públicas voltadas a esse setor. Propõe a certificação dos artesãos e, em segundo momento, colocar em dados estatísticos a quantidade de artesãos presentes na região, bem como suas técnicas. Em terceiro momento, visa-se entender as principais necessidades e desafios para a sua valorização, apoio e construção de políticas públicas assertivas para este setor. Ele foi instituído também com a finalidade de coordenar e desenvolver atividades que visam valorizar o artesão brasileiro, elevando o seu nível cultural, profissional, social e econômico, bem como, desenvolver e promover o artesanato e a empresa artesanal, no entendimento de que artesanato é empreendedorismo, segundo o próprio site da secretaria de governo[7].

No Brasil a atuação governamental ainda é tímida, mas alguns passos têm sido dados para o estímulo e apoio aos artesãos. O Ministério da Cultura, em 2014, abriu um fórum digital de discussão no qual estão cadastrados quase cinco mil artesãos para a definição de um novo Plano Setorial do Artesanato. Nesse plano são propostos eixos de atuações e estímulos ao artesanato: *criação e produção, formação e capacitação, divulgação, distribuição e comercialização, fortalecimento do artesanato, economia, sustentabilidade ambiental e inovação*. Esses quesitos foram sugeridos por artesãos e estão sendo discutidos como políticas públicas para o artesanato, presencialmente e digitalmente, pelo site[8]. Foi criado também o Sistema de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro, já citado, para possibilitar um cadastro único dos artesãos do Brasil. Também foi regulamentada a profissão de atividade de artesão no ano de 2015.

O Serviço Brasileiro de Apoio ao Micro e Pequeno Empreendedor (Sebrae) também é um órgão que tem realizado trabalho e pesquisa com e sobre o artesanato brasileiro, englobando intervenções de designers com foco mercadológico e com o intuito primordial de gerar renda e aumentar lucros. Em março de 2016, foi lançado no Rio de Janeiro o Centro Sebrae de Referência de Artesanato Brasileiro (CRAB), com o objetivo de servir de vitrine e centro de capacitação e treinamento de artesãos. A partir dessa experiência, o objetivo do Sebrae é criar vários outros centros de referência pelo país[9].

Uma das pioneiras na discussão sobre artesanato no Brasil foi a arquiteta Lina Bo Bardi. Ela mudou-se para o Brasil em 1946, projetou e dirigiu o Museu de Arte de São Paulo, e o Museu da Arte Moderna da Bahia, onde analisou de perto o artesanato do nordeste brasileiro. Segundo ela, no Brasil não existia artesanato, mas sim um proto ou pré-artesanato. Não existiam naquela época outros profissionais interessados em intervir no objeto, que não era nada criado e pensado como arte. Tudo era feito e fabricado com restos de materiais disponíveis para ser usado como utensílio do dia a dia.

---

7 <www.secretariadegoverno.gov.br/micro-e-pequena-empresa/assuntos/programa-do-artesanato-brasileiro>Acesso em: 14 de abril de 2017.

8 <www://culturadigital.br/artesanato>.

9 Disponível em: <www.sebrae.com.br/segmentos/artesanato>.

Segundo Bo Bardi (1994, p. 33) “os ex-votos são apresentados como objetos necessários e não como esculturas, as colchas são colchas, os panos com aplicações são panos com aplicações". Não se discutia sobre a expressividade cultural ao fazer um objeto artesanal nordestino, por exemplo. Pensava-se ali, primeiramente, na sobrevivência do artesão.

> No nordeste existe, se queremos continuar a usar a palavra artesanato, um pré- artesanato, sendo a produção nordestina extremamente rudimentar. A estrutura familiar de algumas produções como, por exemplo, as rendeiras do Ceará ou os ceramistas de Pernambuco, podem ter uma aparência artesanal, mas são grupos isolados, ocasionais, obrigados pela miséria a este tipo de trabalho, que desaparecia logo com a necessária elevação de rendas do trabalho rural. (BO BARDI, 1994, p. 28)

É nesse contexto do artesanato brasileiro, de geração de renda, que surgem inicialmente processos inovadores no processo de produção, nos quais as ações de designers ganham cada vez mais espaço. Estes passam a ter olhares ao processo de desenvolvimento da atividade artesã, propondo, então, diversas formas de intervenções ao desenvolvimento do objeto artesanal. Muitas dessas ações começam então a ser propostas também por instituições de ensino, organizações governamentais, dentre outras. Estímulos e novas políticas públicas voltadas ao capitalismo intelectual cultural também começam a ser discutidas, como veremos em detalhes no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2

O ARTESANATO: CAPITAL INTELECTUAL CULTURAL E ECONOMIA CRIATIVA

A importância deste capítulo no contexto da dissertação se dá em função do artesanato ser uma das economias criativas descritas e apontada pela UNCTAD (Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento) como um dos setores criativos de grande relevância para o desenvolvimento sustentável das nações no terceiro milênio. Além de ser um tema que não pode deixar de ser notado politicamente, devido a sua importância econômica e cultural ao país, pois, atualmente (2017), o Plano de Economia Criativa Brasileira não está em execução.

Em 2014 o Brasil iniciou, por meio de acordo bilateral, o diálogo da economia criativa com o Reino Unido. Trata-se de um acordo de cooperação técnica entre esses dois países possibilitando que a experiência do Reino Unido fosse compartilhada com o Brasil, ainda com discussões mais recentes. Esse diálogo tem trazido colaboração relevante ao debate e entendimento, bem como ao desenvolvimento e estímulo da economia criativa no Brasil.

Segundo Vilutis (2016) o Reino Unido é considerado referência por ter mapeado os eixos e atuações de setores criativos e criado o documento base para criações de secretarias e políticas públicas para a economia criativa no Brasil.

> O Reino Unido delineou o perímetro das indústrias criativas em um conjunto de setores que foram mapeados e tiveram seus dados quantificados pelo Ministério da Cultura Britânico. Esse mesmo documento que virou referência para outros países define as indústrias criativas como aquelas que têm origem na criatividade, na habilidade e no talento individual; com potencial para a geração de empregos e riquezas por meio da exploração de sua propriedade intelectual. (VILUTIS, 2016, p.134)

A discussão da economia criativa formada pelo setor de indústrias criativas, as quais pontuaremos mais à frente, é ainda recente e tímida no Brasil e, ainda hoje, sabe-se que o Plano de Economia Criativa Brasileira, como já citado, ainda não está em vigor. Por outro lado a implementação de tal plano é uma diretriz dada pela ONU aos países signatários.

Assim, apesar da importância de desenvolvimento e implementação do Plano de Economia Criativa, não se tem notícia de planejamentos futuros para as suas ações. A ONU (UNCTAD, 2010) sustenta que a economia criativa é importante para manutenção das economias em cenário de crise mundial como a que o mundo vive nestas duas primeiras décadas do século XXI. Sabe-se que as cidades que oferecem uma alternativa à industrialização e à economia global têm maiores possibilidades de sobreviver às crises. Entretanto, apesar de saber de sua importância, não se sabe das ideais ferramentas e, ainda, nem mesmo como estimular assertivamente seu desenvolvimento.

Mesmo o governo britânico ainda encontra dificuldades quanto ao desenvolvimento de estratégias no Reino Unido. Segundo publicação do British Council (2014, p. 97) "[...] apesar do amplo reconhecimento de que as indústrias criativas trazem grandes contribuições para a economia britânica, os governos enfrentam muitas dificuldades para formular uma estratégia industrial para elas".

Economia criativa é o uso do capital intelectual e criatividade para uma atividade econômica, definida assim pela UNCTAD. Para compor uma música, escrever um livro, desenvolver um *software*, desenhar, dançar, pintar um quadro, criar um objeto artesanal, são usados em sua base primária, o capital intelectual humano. Esses são alguns exemplos de atividades classificadas como indústrias criativas e motores para a economia criativa. Todas essas atividades descritas são subjetivas, imateriais, intangíveis, imensuráveis e utilizam-se da criatividade e do capital humano. Para Howkins (2001 apud UNCTAD, 2010, p. 9), "a criatividade não é uma coisa nova e nem a economia o é, mas o que é nova é a natureza e a extensão da relação entre elas e a forma como combinam para criar extraordinário valor e riqueza".

Uma das ferramentas possíveis de serem desenvolvidas para implementação, mensuração, acompanhamento e divulgação do Plano de Economia Criativa seria o desenvolvimento em conjunto com as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação). Para Vilutis (2016, p. 134) o impacto da digitalização na produção cultural tem relação direta com o surgimento do conceito de economia criativa e setores criativos e, estimulou reflexões e estudos do conceito.

Assim, segundo o UNCTAD (2010, p.10) pode-se definir indústrias criativas como:

- ciclos de criação, produção e distribuição de produtos e serviços que utilizam criatividade e capital intelectual como insumos primários;
- um conjunto de atividades baseadas em conhecimento, focadas, entre outros, nas artes, que potencialmente geram receitas de vendas e direitos de propriedade intelectual;
- produtos tangíveis e serviços intelectuais ou artísticos intangíveis com conteúdo criativo, valor econômico e objetivos de mercado;
- o cruzamento entre os setores artísticos, de serviços e industriais; um novo setor dinâmico no comércio mundial.

Voltando um pouco à origem da discussão, no Brasil foi criada em 2011 a Secretaria da Economia Criativa, visando o entendimento do conceito e a construção de políticas públicas para o setor. De acordo com documento criado por essa secretaria, *Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações 2011-2014*, o termo economia criativa foi adaptado à realidade da economia criativa brasileira para a criação de políticas públicas direcionadas à cultura. Assim, deu-se o nome de "economia da cultura para economia criativa" (BRASIL, 2012, p. 40), com o objetivo de delimitar ações direcionadas à

cultura, fomentando o setor criativo (setor da cultura). No entanto, nesse mesmo relatório, Ana Fonseca Reis, faz uma análise do que é economia criativa e dá amplitude ao conceito:

> [...] Há um campo nebuloso acerca dos limites da economia criativa. Na visão da autora deste artigo, a economia criativa funde as fronteiras entre a economia da cultura e a economia do conhecimento, abarcando a totalidade da primeira parte e parte da segunda- especificamente aquela que encapsula conteúdos simbólicos, a exemplo de *software* de lazer, animação e aplicativos, que revelam determinado modo de pensar, profundamente moldado por aspectos culturais. Algumas vozes dirão que nem tudo nesse conjunto de setores é característico de uma cultura local, mas o mesmo se poderia argumentar acerca dos setores editorial ou musical. (BRASIL, 2012, p. 83)

Ainda seguindo a análise da autora, para uma cidade ser considerada criativa ela deve ter três características básicas: inovação, conexões de áreas da cidade entre público privado e público e, por último, a cultura.

Considera-se o plano elaborado para os anos de 2011-2014, como um marco para a economia criativa brasileira. Ele está fundamentado na diversidade cultural, na inclusão social, na inovação e na sustentabilidade (BRASIL, 2012, p. 45). Dessa forma, foram delimitados eixos de atuações e parcerias para discussão e definição de políticas de fomento. Nesse plano tem-se uma abrangência geral do tema e das parcerias necessárias para a sua execução, porém com uma direção específica ao Brasil, diferente do discutido em outros países, como Reino Unido e Estados Unidos. Assim, define-se economia criativa brasileira voltada ao setor cultural conforme escopo abaixo (Figura 2):

Figura 2 – Escopo dos Setores Criativos – Ministério da Cultura (2010).

Fonte: Plano da Secretaria da Economia Criativa 2011-2014 (BRASIL, 2012).

A Prefeitura de Curitiba, que já vem discutindo o tema economia criativa, iniciou a definição de parâmetros da indústria criativa no país e delimitou em dados estatísticos os setores da "classe criativa"[1]. Os números de estabelecimentos formais criativos, divulgados pela Prefeitura no Seminário de Economia Criativa, ocorrido em Brasília no ano de 2015, dão conta de que na cidade de Brasília existiam naquele momento 20.482 atividades possíveis de serem classificadas como Indústria Criativa ou Indústria Cultural; já em Belo Horizonte havia 20.488 segundo esta.

No Relatório de Economia Criativa (UNCTAD, 2010, p. 38), foram elencadas doze áreas: Propaganda, Arquitetura, Artes, Antiguidades, Artesanato, Design, Moda, Cinema (Filme e Vídeo), *Software* e Jogos, Música, Artes Performáticas e Audiovisual. Essa delimitação dos setores criativos é importante, principalmente para o entendimento do que é potencialmente criativo e quais setores usam o capital intelectual humano para sua execução. O artesanato é um dos setores criativos aos quais cabem estímulos de políticas públicas, não somente a partir de ações de Secretarias de Desenvolvimento Social, mas também ações de fomento, divulgação e direcionamento de parcerias. As economias criativas podem ser estimuladas e valorizadas, pois representam para o país o espelho do desenvolvimento intelectual humano capaz de sobreviver em meio a negativos impactos financeiros mundiais e a crises econômicas. As indústrias criativas têm em comum a característica de se especializarem no trabalho criativo, tendo 40, 50, 60 e até 85% da sua força de trabalho em vagas associadas a trabalhos criativos (BRITISH COUNCIL, 2014, p. 99).

Dentro das definições de setores da economia, *grosso modo*, a economia criativa poderia ser classificada como terceiro setor ou setor de serviços, no qual hoje se concentra a maior parte da força de trabalho em cidades pós-industriais e cidades em via de desenvolvimento – que não passaram e não passarão por processos de industrialização. Entretanto, a economia criativa não se restringe à classificação estanque de uma atividade, trata-se de um sistema ecológico, no qual as diversas manifestações criativas se relacionam e geram não só uma rede de serviços, mas um conjunto de soluções para o bem viver com vistas à sustentabilidade. Depende da força humana e de condições e virtudes humanas, como capacidade de criação e proatividade. Infere-se que qualquer acontecimento no cenário externo no que tange ao ambiente econômico, como aumento ou queda de dólar, bolsa de valores, inflação, não atingirá diretamente esse setor, podendo ter influências menores que produtos e outros setores. No entanto, pressupõe-se que o estímulo a isso seja essencial para o desenvolvimento do setor criativo.

> Evidências sugerem que, mesmo durante a recessão global, as pessoas continuam a ir ao cinema e museus, ouvir música, assistir a vídeos e programas de TV, jogar videogames, etc. Mesmo em tempos de crise, os

1 Termo usado por Lincoln Seragini, designer e fundador do Instituto de Economia Criativa do Brasil.

> produtos criativos continuaram a prosperar como parte integrante de nossas vidas. Isso explica a razão pela qual alguns setores criativos parecem ser mais resilientes aos desaquecimentos da economia e podem contribuir para uma recuperação econômica mais sustentável e inclusiva. (UNCTAD, 2010, p. XXV)

A classe criativa é de suma importância e pertence à *economia de conhecimento*, termo utilizado pelo autor José Luis Brea, professor de estética e teoria de arte contemporânea da Universidade Carlos III de Madri, teórico e crítico da cultura e autor da obra, *Cultura_RAM*. Ele trata a economia do conhecimento, economia das ideias, economia da mente como uma riqueza intelectual humana e abundante, aberta ao compartilhamento e à troca em uma economia capitalista, em que o autor é que produz (BREA, 2009, p.14). Também observada pelo autor como economia do saber, pois lança mão do capital intelectual humano e da tecnologia para produzir e disseminar cultura. Parece-nos ser a economia do futuro, a economia que se diz presente e livre de qualquer escassez, que valoriza o novo e que vê na produção intelectual também um mercado, pois, ao mesmo tempo em que há troca (comercialização e distribuição), há também produção coletiva cultural, podendo ser esta disseminada e compartilhada por diversos meios.

A transformação dos conhecimentos tradicionais em produtos e serviços criativos reflete os valores culturais de um povo e, ao mesmo tempo, também tem potencial econômico. Em todo o mundo, a economia criativa tornou-se uma parte importante e crescente da economia local, com impacto na global, e tem sido reconhecida a sua importância para a geração de empregos, riqueza intelectual e para o comércio internacional. Corresponde ao patrimônio cultural imaterial de povos e nações representando a história, como já exemplificados em capítulos anteriores.

> A base das indústrias criativas de qualquer país são os conhecimentos tradicionais subjacentes às diferentes formas de expressão criativa desse país: canções, danças, poesias, histórias, imagens e os símbolos que são o patrimônio singular da terra e de seu povo. Esse conhecimento é mantido vivo por meio da transmissão escrita, oral e pictórica das tradições culturais de uma geração à outra. (UNCTAD, 2010, p. 98)

Estimular a economia criativa promete ser a nova maneira de pensar a gestão de uma cidade no século XXI, pois, são setores promissores de uma economia que vem ganhando força e foco. Além de beneficiar a comunidade potencializando expressões de valores culturais locais e desenvolvendo o capital intelectual humano e criativo, promove a inclusão social e também traz ganhos à própria cidade. Proporciona tanto o desenvolvimento de novos negócios, estímulo ao empreendedorismo e promoção da diversidade cultural quanto ganhos culturais e ambientais, conforme veremos no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3

O PAPEL SOCIAL DO ARTESANATO

Neste capítulo desenvolver-se a análise sobre o papel social do artesanato, não esquecendo sua relação com economia, cultura, coesão familiar, etc. A palavra social é aquilo que pressupõe relações, sociabilidade, abarcando modos de ser, de estar, de agir e de se manifestar. Aplica-se mais às interações humanas significativas para os sujeitos, segundo dicionário informal[1]. Social é aquilo que pertence ou que é relativo à sociedade e que pressupõe relações, sociabilidade, abarcando modos de ser, de estar, de agir e de se manifestar.

Atenta-se para o fato de que a palavra ecologia aqui é utilizada como sinônimo para a palavra sistema, sendo assim, só é possível compreender o artesanato como um sistema cujo resultado final é o produto. Acompanhando o artesanato em todo o seu processo, percebe-se que representa um papel importante em todos esses quesitos (econômico, social, cultural e de coesão familiar) e tem seu destaque em cada um dos pontos citados. No contexto cultural, o artesanato destaca-se fortemente, pois, além de dar identidade do local, ele estimula o turismo, trazendo desenvolvimento econômico ao local.

> O artesanato, por sua vez, possui grande destaque no contexto cultural do Brasil, além de ser conhecido mundialmente pela singularidade e beleza. É uma das formas mais espontâneas de expressão do povo brasileiro, já que, em todas as partes do país, é possível encontrar uma produção artesanal diferenciada, feita com matérias-primas regionais e criada de acordo com a cultura e o modo de vida local. Esta diversidade torna o artesanato brasileiro rico, único e criativo. Além de ser uma marca da identidade nacional, a produção artesanal garante, em inúmeras cidades do país, o sustento de centenas de pessoas, funcionando como fonte de trabalho e renda para um grande número de famílias e comunidades. (GOYA, 2010, p. 108)

Um dos exemplos da função social do artesanato é a desenvolver atividades para ajudar comunidades de idosos em situação de extrema pobreza, como no caso do Projeto Lar dos Velhinhos Bezerra de Menezes, em Sobradinho, no Distrito Federal. Foi criada uma oficina de reciclagem, com reaproveitamento de materiais e produção de papel artesanal, na qual os idosos, além de aprenderem técnicas artesanais, criam objetos com base em materiais recicláveis. Eles comercializam seus objetos em feiras de artesanato, aumentando com isso sua autoestima, renda e valorização pessoal, além do usarem sua capacidade criativa e intelectual. Segundo relato no próprio sítio do Lar dos Velhinhos[2], a comunidade já recebeu dois prêmios: em 2010, o II Prêmio Inclusão Cultural da Pessoa Idosa do Ministério da Cultura; e, em 2011, Prêmio Cidadania, da

1 www.dicionarioinformal.com.br

2 Disponível em: <www.lardosvelhinhos.org.br>.

Associação Nacional dos Funcionários do Banco do Brasil. Essa atividade tem sido muito aplicada não só como complemento de renda, mas também como meio de fazer com que os aposentados se sintam ativos e em contínuo trabalho.

Quanto à sustentabilidade, o artesanato tem se mostrado um importante aliado ao meio-ambiente. Vários artesanatos são desenvolvidos com base no reaproveitamento de materiais. Os principais materiais reaproveitados são garrafas PET e embalagens de produtos como latinhas de refrigerantes e papel. Tudo é transformado criativamente em um novo produto.

Em São Manuel, município do centro-oeste do estado de São Paulo, o LabSol (Laboratório Solidário da Universidade Estadual Paulista) criou um projeto chamado Ação Acapel, cujo nome se deu em homenagem e a parceria da Associação dos Catadores de Papel de São Manuel, grande exemplo de sustentabilidade no artesanato. A Ação Acapel desenvolve projetos em ecodesign a partir de materiais "não recicláveis", como embalagens e formas de isopor coletadas pela Associação dos Catadores de Papel (Acapel), de São Manoel.

A Universidade Estadual Paulista, Unesp-Bauru, por meio do seu curso de design, sugeriu que, além de reciclar o papel, este poderia ser transformado em novos produtos. A ideia inicial foi fazer o famoso tapete de Corpus Christi da região usando somente papel. Hoje, vinte e cinco famílias vivem dignamente a partir da renda de objetos feitos do papel que seriam descartados em lixões e terrenos baldios. Outra ação exemplar desse projeto foi a atuação na Pousada Colina, que abriga em média 50 idosos. Os velhinhos aprendem técnicas e produzem objetos cuja ação está focada em princípios de atividades de terapia ocupacional.

Quanto à valorização e empoderamento das mulheres, o artesanato pode ser um forte aliado, sendo um promotor de autonomia econômica às mulheres em situações de risco de violência doméstica, garantindo a elas possibilidades de renda e independência econômica. Há projetos que atuam exclusivamente com mulheres nessas situações, o que tem trazido excelentes resultados. Contudo, mesmo quando não há casos de vulnerabilidade feminina, o artesanato tem trazido às mulheres, no geral, autonomia, maior autoestima e renda. Sabe-se que quase 80% dos artesãos são mulheres, segundo pesquisas feitas pela Secretaria do Desenvolvimento Social de Brasília.

Um exemplo de projeto voltado a esse fim, executado em Brasília e entorno do DF, é o Projeto Selo Rede Mulher de Economia Solidária, desenvolvido pela Secretaria da Mulher, sob a coordenação de Mateus Dounis, durante o período de 2011 a 2014. Esta pesquisadora pôde entrevistá-lo pessoalmente em 14 de julho 2016 e ter acesso a todo o projeto. Este foi desenvolvido com o intuito de promover o reconhecimento e valorização da economia gerada pelo trabalho domiciliar (comida, trabalho manual e ou artesanal realizado por mulheres), com o incentivo governamental ao empreendedorismo feminino

ampliando e facilitando o acesso às linhas de crédito. Segundo dados desse projeto, 87% das atividades artesanais no DF são desenvolvidas por mulheres. Os objetivos primordiais no desenvolvimento foram promover: autonomia socioeconômica, acesso ao crédito, formalização, organização e gestão produtiva. Foram atendidas quase mil artesãs das regiões de Taguatinga, Planaltina, Ceilândia, Santa Maria, Recanto das Emas e Itapoã, Riacho Fundo, Samambaia, Estrutural, São Sebastião, Brazlândia e Candangolândia. Em um segundo momento, espera-se capacitar as artesãs em design e promover ações pós-produtos acabados, pois, dessas artesãs, somente 43,73% não participam de feiras ou exposições e 50,86% têm o artesanato como fonte principal de renda. Assim, o estímulo à forma de comercialização e venda parece-nos ações que trarão resultados positivos. A seguir (Figura 3), grupo de mulheres da Rede Selo Mulher de Economia Solidária:

Figura 3 – Grupo de mulheres do Projeto Selo Rede Mulher Economia Solidária.

Fonte: Mateus Dounis.

Há trabalhos de artesanato também com pacientes em tratamento psiquiátrico, o que teve um papel social importante e trouxe grandes avanços quanto a tratamentos até então aplicados. O método da Dra. Nise da Silveira, executado no Centro Psiquiátrico Dom Pedro II, no Rio de Janeiro, é um exemplo de destaque desse papel social. A psiquiatra alagoana foi reconhecida por recuperar pacientes por meio da arte e do artesanato, o que revolucionou o modelo e métodos de tratamentos existentes até então, agressivos e à base de eletrochoques e lobotomia. Dentro do próprio Centro Psiquiátrico, ela criou ateliês de

arte e artesanato para a recuperação dos pacientes, fato retratado em artigos, estudos e dissertações e, recentemente, também descrito no documentário *Nise – O Coração da Loucura* (2015).

> […] No que diz respeito ao campo das artes, o trabalho de Nise da Silveira também se mostrou transformador. Ela propiciou o encontro de artistas plásticos e críticos de arte como Almir Mavignier, Ivan Serpa, Abraham Palatinls, Ferreira Gullar e Mário Pedrosa como frequentadores dos ateliês da Seção de Terepêutica Ocupacional que dirigiu no Centro Psiquiátrico Pedro II, no Rio de Janeiro. (MELO JÚNIOR, 2010, p. 191).

Em qualquer dessas vertentes, requerem-se políticas públicas afirmativas e desenvolvimento de projetos governamentais e institucionais voltados a esse fim, observando características locais regionais e o comportamento social e demográfico das cidades. Nessa abordagem, percebeu-se que os projetos de apoio à classe artesã podem ser desenvolvidos para objetivos diversos e pôde-se constatar alguns dos benefícios à sociedade. Pode-se pensar no artesanato como fator social, econômico, ambiental e cultural de uma cidade, dando um olhar mais valorativo, ou estimulá-lo com base em objetivos mais pontuais, como o tratamento psiquiátrico citado.

CAPÍTULO 4

O ESTUDO DO ARTESANATO NOS GRANDES CENTROS E PEQUENAS CIDADES

Foram feitas visitas às feiras de artesanatos tanto nas capitais Belo Horizonte-MG e Brasília-DF, quanto em pequenas cidades mineiras como as de Ouro Preto e Uberaba, além de outras regiões detalhadas a seguir (Quadro 1), conforme proposto pelo trajeto da pesquisa. Nessas expedições, houve diálogos com os artesãos e aproximação destes à pesquisadora. Observaram-se também algumas fragilidades, a ambientação do artesanato e diferenças significativas entre a produção nos grandes centros e nas pequenas cidades. Foram também pontuados *como, onde* e *o quê* estava sendo exposto à comunidade local.

Cidade	Local
Brasília-DF	Feira da Torre de Brasília
Brasília-DF	Feira Nacional do Artesanato
Belo Horizonte-MG	Feira Central de Belo Horizonte
Belo Horizonte-MG	Casa do Artesanato Mineiro
Belo Horizonte-MG	Mercado Central
Belo Horizonte-MG	Central Mãos de Minas
Belo Horizonte-MG	Ateliê Ione Laurentys
Uberaba-MG	Casado Artesão
Uberaba-MG	Mercado Municipal
Uberaba-MG	Associação de Mulheres Rurais de Uberaba-MG (AMUR)
Uberaba-MG	Feira de Arte e Artesanato de Uberaba
São Bartolomeu-MG	Doces Vovô Pia
Ouro Preto-MG	Feirinha Central
Cachoeira do Campo-Distrito de Ouro Preto-MG	Praça dos Artesãos
Brumadinho-MG	Central de Artesanato de Inhotim
Nova Lima-MG	Projeto Artes daTerra e Escola de Ofícios Casa Aristides
Resende Costa-MG	Mariart Artesanato e Artesanato Central
Prados-MG	Artesanato Local
Bichinho-Distrito de Prados-MG	Artesanato Local

Quadro 1 – Locais visitados.

Fonte: Criado pela autora.

Esse trajeto mostrou-se uma ferramenta importante para a compreensão do comportamento do artesão frente à comunidade. As feiras são por excelência o local de encontro com a comunidade, com os consumidores. Nesse local os objetos produzidos estão prontos para a comercialização, são apresentados à comunidade e assim se pode perceber a aceitação ou não dos objetos pelo público. Evidentemente existem outros pontos de venda em que o artesanato se faz presente, normalmente em aeroportos, feiras organizadas pelo Sebrae, lojas de *souvenir* de hotéis, mas nas feiras selecionadas para visitar pode-se encontrar tanto o produto quanto o artesão e, em alguns casos, verifica-se que a banca de exposição também se torna o lugar da

confecção.

Notaremos pela exposição dos objetos que há uma diferença entre produtos artesanais produzidos em cidades de médio e pequeno porte e aqueles das capitais. Aqui, por questões de identificação, organiza-se em produção artesanal dos grandes centros e produção artesanal de pequenas cidades. É essencial salientar essa divisão, principalmente pensando em incrementar futuras ações de programas e de designers para os grupos de artesãos, pois o foco dos grandes centros percebe-se ser diferente do foco de pequenas cidades e comunidades.

Há vários tipos de materiais para a produção de artesanato, como ferro fundido, couro, cordas, linhas, barro, e outros que se tornaram ícones do artesanato em cidades como Cristalina-GO, com peças em pedras cristalinas, e Ouro Preto-MG, onde se registra há séculos a tradição do artesanato com pedra-sabão. Dentre as cidades escolhidas, apenas a região de Ouro Preto e Brumadinho é reconhecida como turísticas, ainda assim, não se pode dizer que nessa região o incremento do turismo seja o mais relevante do ponto de vista econômico. Por outro lado existem cidades que são referenciais internacionais na produção de artesanato, que se caracteriza pelo trabalho com técnica e matéria-prima específicas, como é o caso das Rendeiras da Raposa no Maranhão, da cerâmica Marajoara em Belém e dos vidros na Ilha de Murano, em Veneza, na Itália. Pode-se ainda citar a produção artesanal de países inteiros como os tapetes persas no Irã e os tecidos da Índia. Esses são alguns exemplos de regiões e países que têm técnicas artesãs predominantes que se tornaram símbolos e referências locais pela onipresença de uma única matéria-prima. É comum esse tipo de artesanato se tornar também referência turística, movimentando a economia local e operando como argumento na escolha dos destinos de viagem.

Em Rezende Costa-MG (Figura 4), por exemplo, há uma tradição de tecelagem por toda a cidade e é muito comum encontrar ateliês com venda acoplados à produção no mesmo local onde está exposta a produção. São produzidos tapetes, jogos americanos, colchas e afins, em diversas cores e tamanhos. As cores das linhas e a combinação destas são escolhidas pelo próprio tecelão ou pelo proprietário do negócio. Não, há nesse caso, nenhuma forma oficial de aquisição de conhecimento de design, marketing, exposição dos produtos ou de áreas afins; tudo é produzido sem interferência externa alguma, segundo relato de uma das donas da tecelagem. Na cidade, percebe-se na rua principal que o modo como os produtos são expostos e organizados repete-se, como se uma loja se inspirasse na loja vizinha e assim sucessivamente. Além de chamariz turístico local, a produção é distribuída por vários outros estados brasileiros.

Figura 4 – Produção e venda de tecelagem no Ateliê Mariart em Rezende Costa-MG.

Fonte: fotografia da autora em visita feita em 27 de julho de 2016.

No artesanato de Ouro Preto-MG, Uberaba-MG, Belo Horizonte-MG e Brasília-DF observou-se que, em cada um dos lugares visitados, os objetos, de certa forma, retratam e representam alguma característica histórica, cultural ou disponibilidade de matéria-prima da região.

Ouro Preto, segundo o *site* do Iphan (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), foi uma das primeiras cidades tombadas com o título de Patrimônio Cultural Mundial, conferido pela Unesco, em 1981. É uma cidade que possui 70 mil habitantes, caracterizada pela abundância e variedade de minerais. Até hoje a mineração na cidade e região são importantes para a economia da cidade e do país, haja vista, por exemplo, o peso que empresas como a Vale do Rio Doce têm no cenário atual. Entretanto, a mineração também se apresenta como elemento chave na compreensão do artesanato da cidade. Tanto a pedra-sabão, como metais e pedras preciosas, se apresentam como matéria-prima. Observou- se o desenvolvimento de uma técnica específica para a transformação da pedra-sabão em produto artesanal.

Assim, nesse artesanato que se apresenta de forma ingênua, como *souvenirs* para turistas, é possível presenciar que aquele conhecimento técnico e aquela matéria-prima são elementos que remetem a uma história e a uma cultura. Pudemos perceber que a matéria- prima pedra-sabão e sua técnica de modelagem/ escultura está presente em outras cidades da região (Figura 5) como Cachoeira do Campo-MG.

Figura 5 – Artesanato de Cachoeira do Campo, distrito de Ouro Preto-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Figura 6 – Artesanato de Ouro Preto-MG: técnica predominante de objetos em pedra-sabão.

Fonte: fotografia da autora.

Outra cidade visitada na qual se puderam observar algumas características do artesanato foi Uberaba-MG. Observou-se que nessa região não há predominância de uma matéria-prima, o que dificultou também a atribuição de uma assinatura ou ainda de uma identidade marcante ao artesanato, conforme retratado nas fotos da Casa do Artesão e no

Mercado Municipal da Cidade, ambos pontos centrais do artesanato uberabense (Figuras 7 e 8).
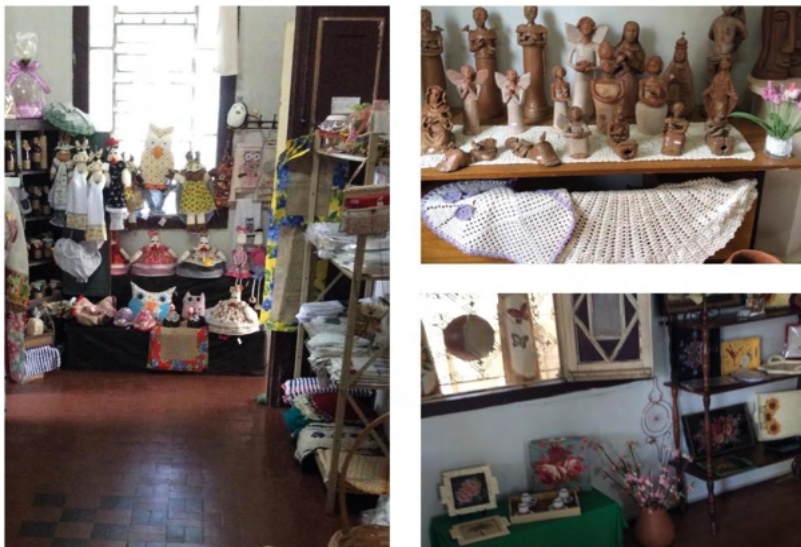
Figura 7 – Objetos artesanais expostos na Casa do Artesão em Uberaba-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Figura 8 – Objetos artesanais expostos no Mercado Municipal de Uberaba-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Alguns objetos retratam um pouco da cultura caipira, característica marcante de

cidades interioranas de Minas Gerais, especificamente as do Triângulo Mineiro, conhecidas pelas grandes fazendas de produções agropecuárias. Esse fato foi também observado e relatado pela tesoureira da Casa do Artesão de Uberaba-MG, Ingrid Setz: "Os objetos são fabricados por cada artesão, sem uma identidade clara da cultura regional". Os artesãos uberabenses criam objetos com inspirações pessoais usando matérias-primas adquiridas até mesmo fora do estado, como gessos, cerâmicas e madeira, mas nenhum objeto ou técnica se repete nessa região entre os grupos.

Os objetos expostos vão desde imagens de santos a cestas, bonecas e utensílios de cozinha. Nenhuma matéria-prima foi fortemente percebida ou uma técnica predominante replicada nessa cidade mineira. Em outras diversas feiras locais da região, nada foi onipresente. Nenhum símbolo, nenhuma identidade foi retratada nos objetos. É até um ponto questionável, pois nessa região há uma tradição de criação do gado zebuíno. Há uma festa regional de exposição desse gado que ocorre anualmente, a Expozebu, conhecida por trazer produções genéticas de gado de alto valor e por proporcionar pela cidade vendas e compras de gado por meio de leilões tradicionais. No entanto, esse fato cultural, econômico e também social não foi retratado no artesanato. Nenhum carro de boi, chifre ou qualquer ícone que retratasse essa festa conhecida na cidade foi descrito nos objetos produzidos. Isso pode ter conexão com a parte histórica e seu surgimento, pois a cidade tinha índios nativos e era chamada de Distrito de Santo Antônio dos Índios, segundo Pontes (1978). A cultura zebuína ,acredita-se, foi estimulada por um grupo tradicional de criadores zebuínos e talvez imposta aos que ali viviam, no entanto, não foi expressada em seus objetos pelos artesãos locais.

Nas grandes cidades, especificamente nas capitais, foi percebido um fator quanto à produção e exposição do artesanato. Foram visitadas feiras e locais de exposição de artesanato nas capitais de Belo Horizonte-MG e Brasília-DF. Em alguns pontos, como feiras locais centrais – especificamente a Feira da Torre em Brasília e a Feira Central da Afonso Pena em Belo Horizonte –, os artesanatos estavam expostos juntamente com produtos industrializados, como roupas e sapatos que não são artesanais e tampouco feitos na região. Isso pode ter ocorrido devido ao comportamento urbano, servindo até mesmo como chamariz para a venda, no entanto, pode ser um fator nocivo ao artesanato local, pois não dá ao público uma lembrança e presença cultural sobre o local visitado e nem expressa uma conexão dos objetos à região. O artesanato é uma expressão espontânea do povo da região e a mistura aos produtos industrializados durante a exposição de artesanato, apesar de promover um fluxo maior de pessoas ao local, distancia-se emocionalmente da comunidade, não causando lembrança nem promovendo identidade regional ou expressão cultural. (Figura 9)
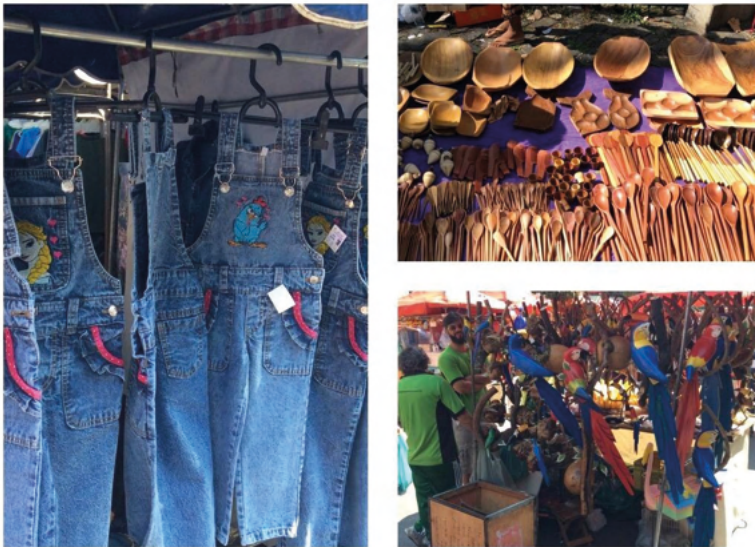
Figura 9 – Objetos industriais mesclados aos artesanais expostos na Feira de Artesanato Central Afonso Pena em Belo Horizonte-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Quando visitada a Feira de Artesanato da Torre em Brasília-DF, a falta de cuidado com os pontos de venda chamou a atenção. Entretanto, uma vez analisadas as informações do local, pudemos verificar que aquele ponto de contato poderia ser muito mais revelador quanto à cultura, confecção e história dos objetos e dos artesãos. Nesse ponto começa-se a perceber que, mesmo disposto de modo descuidado, empilhado com objetos descartados e descartáveis, cada objeto tem a potência de informar, informar sobre si, sobre a técnica, sobre a história, sobre a tradição. Assim, a feira, cujo objetivo seria a disseminação cultural por meio do artesanato, coloca-nos também diante de uma espécie de desapropriação da identidade e das raízes locais, uma vez que a exposição de produtos empilhados em alguns pontos parece mais uma produção industrial maciça do que trabalho artesanal. Em outros pontos, artesanato e produto industrial são misturados. Em algumas bancas, as peças estavam sozinhas, sem a presença do artesão, configurando uma dissociação entre o produzir e o vender. Já em alguns momentos fomos presenteados com a possibilidade de observar o próprio artesão trabalhando em suas peças, como ocorria com as senhoras que faziam seus crochês, sentadas atrás do balcão de venda.

Observou-se também a exposição de diversos objetos de decoração, vestimentas, folhagens secas, além de lembranças decorativas da cidade, ímãs de geladeira, canecas, chaveiros, bonés, camisetas, alguns deles espelhados em Athos Bulcão, referência cultural e turística de Brasília.

O ambiente urbano é muito complexo. Nas grandes cidades se sobrepõem

costumes e fazeres de diversas regiões e partes do mundo; já nas pequenas cidades há um tempo diferente, que permite a valorização de tradições e costumes mesmo em meio aos avanços tecnológicos e às mudanças comportamentais. Isso significa que, nas grandes cidades, devido às intensas trocas culturais, há mais heterogeneidade de representações e expressões; nas pequenas cidades, existe a preservação de costumes de modo mais homogêneo.

Ficou evidente que, em grandes centros, os objetos produzidos são bem próximos de proposições mercadológicas e distantes de raízes culturais, enquanto em pequenas cidades, têm-se tradições artesanais onipresentes e identidade cultural da região sendo retratada nos objetos.

Conclui-se que foram essenciais essas observações, pois muitos programas e designers objetivam com as suas ações trazer uma identidade forte regional retratada pelo artesanato local. Criam símbolos, objetos e representação para estimular o artesão a uma técnica predominante para que esta se torne ícone cultural, na maioria dos casos sem sucesso. Faz-se necessário, antes de uma ação como esta, observar o que se tem disponível naturalmente na região, o comportamento da comunidade e os enlaces culturais. Percebeu-se também que existe uma inclinação natural dos artesãos a compreender e manifestar elementos representativos da cultura da cidade, o que normalmente ocorre de maneira espontânea.

CAPÍTULO 5

APROXIMANDO DO OLHAR DO ARTESÃO: QUESTIONÁRIO E ANÁLISE

Um dos grandes desafios ao iniciar esta dissertação se deu na forma como abordaríamos ou teríamos contato com o artesão, com os programas e projetos e com os designers. Ao longo do desenvolvimento, estabelecemos visitas aos programas, conversamos com designers e lemos relatos e dissertações de mestrado que abordaram a questão, entretanto, entendemos que em algum momento deveria haver o contato específico com o artesão. Não objetivávamos somente a fala de um coordenador de programa ou ainda de um designer, mas sim do próprio artesão. Assim escolhemos fazer uma pesquisa de aproximação, que se mostrou rica para percebermos um pouco do pensamento do artesão, bem como atentar para a recepção que este tem do trabalho de intervenção ou de parceiras com designers.

Entende-se que a opinião do artesão quanto aos benefícios sobre intervenções de designers no artesanato é fonte para questionamentos e entendimento sobre os processos. Há acúmulos históricos e experiências com êxito sobre o tema, no entanto, ainda continuávamos inquietos sobre como essas intervenções de designers ocorrem. Em outras palavras, buscávamos averiguar qual o limite dessa intervenção, até que ponto um produto artesanal mantinha suas características e os traços do artesão, sua técnica e sua história. Até que ponto a intervenção de um designer potencializava tais característica? Em que ponto o objeto artesanal se perdia em um *styling* ou reestilização? São perguntas que até este momento da pesquisa ainda não conseguimos responder, mas esperamos entender como a relação entre essas duas áreas de produção de elementos que compõem o cenário cotidiano das nossas vidas alimentam-se uma da potência da outra.

Pretendemos com essa pesquisa híbrida (qualitativa e quantitativa), entender, a partir da opinião do artesão, as vantagens dessas interações entre designers e artesãos e os possíveis efeitos negativos quando do processo de intervenções dos designers no objeto produzido pelos artesãos. Esse diálogo nos permitiu aproximações com os processos do artesanato, além de nos mostrar como ocorrem essas intervenções. Muitos dos diálogos ocorreram nas visitas às cidades relatadas no capítulo anterior.

1 I DESENVOLVIMENTO

Esta pesquisa mescla dois tipos de técnica: possui perguntas abertas, que dão margem a interpretações qualitativas, e perguntas fechadas, interpretadas quantitativamente.

> As perguntas fechadas especificam previamente todas as respostas. As perguntas abertas são particularmente úteis em pesquisas exploratórias, em que o pesquisador está procurando saber como as pessoas pensam, e não quantas pessoas pensam de um determinado modo. (KOTLER, 2000, p. 132).

Teve amostragem não probabilística e por cotas, selecionada por segmentos de artesãos que possuem técnicas diversas.

> Amostra não probabilística: técnica de amostragem em que não há como calcular a probabilidade de um elemento específico da população estudada na hora de sua escolha. Amostra por cotas: técnica de amostragem não probabilística na qual os pesquisadores dividem a população em grupos e, então, escolhem arbitrariamente participantes de cada grupo. (PRIDE, 2015 p.112)

Essa amostragem por cotas é subjetiva: os participantes são definidos pelo próprio pesquisador, no entanto, dois critérios de escolha foram ferramentas-chave desta pesquisa: região e atividade.

> Amostragem por cotas é mais subjetivo, porque não há maneira de calcular a probabilidade de que um elemento da população estudada seja escolhida. [...] os pesquisadores dividem a população em grupos, selecionam arbitrariamente os participantes de cada segmento e impõe alguns controles, geralmente duas ou três variáveis, como idade, gênero ou raça, sobre a seleção para garantir que categorias representativas de respondentes sejam incluídas. (PRIDE, 2015 p. 112)

Foram selecionados 28 artesãos do Distrito Federal e de Minas Gerais, dos quais 14% dos artesãos entrevistados não faziam parte de associações e 72% faziam parte de cooperativa ou associações de artesãos. Todos já haviam se ligado a um tipo de programa ou apoio. Todas as pesquisas foram aplicadas entre setembro de 2015 e junho de 2016. Para a escolha dos entrevistados não foi priorizada nenhuma técnica específica de artesanato e nenhuma característica do objeto desenvolvido. O tempo de técnica desse grupo de entrevistados varia entre cinco a 60 anos de experiência. Os artesãos entrevistados eram, em sua maioria, urbanos, moravam em grandes e pequenas cidades, 13% dos quais moravam em áreas rurais. Os locais de onde houve busca e seleção de artesãos estão detalhados a seguir (Quadro 2), como também o número de artesãos segmentados por regiões (Quadro 3):

Ateliê Ione Laurentys–Belo Horizonte-MG
Associação de Mulheres Rurais de Uberaba-MG
Casado Artesão de Uberaba-MG
Artesãs de São Sebastião-DF
Feira da Torre de Brasília-DF
Feira Internacional de Artesanato de Brasília-2015-DF
Feira Nacional de Artesanato de Brasília-2015-DF

Quadro 2 – Locais dos questionários aplicados.

Fonte: elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Região	Número de pesquisadores
Minas Gerais	15
Brasília	13
Total	28

Quadro 3 – Número de artesãos submetidos à pesquisa.

Fonte: elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

O instrumento de coleta de dados foi um questionário com 15 perguntas, dentre fechadas, semiabertas e abertas.

> As respostas a perguntas abertas são uma fonte útil de informações para complementar os dados quantitativos obtidos de investigações com questionários. [...] Quando analisadas com cuidado, as respostas abertas podem ser transformadas em variáveis e juntadas ao conjunto dos dados quantitativos. (BAUER, 2010, p. 416).

Esse questionário foi aplicado em alguns casos, com a presença da pesquisadora, em outros não, pois o entrevistado, por vezes, optou por levá-lo a sua residência para um encontro a *posteriori*. Há questionamentos abertos com o intuito de imergir na história e nas pontuações marcantes da trajetória do artesão, como sua motivação e o que inspira a escolha do desenvolvimento de um objeto. Os questionamentos sobre a aceitação de sugestões de novas técnicas, produtos, matérias-primas, bem como outras ações de designers, tiveram como objetivo analisar a opinião dos artesãos sobre essas intervenções. O questionamento sobre o momento pós-ação de programas nos quais participaram teve como objetivo pontuar possíveis benefícios que os artesãos perceberam depois de ações executadas por designers ou atores da linha de frente de programas de apoio. A

questão sobre seus maiores desafios teve como foco, a partir desses dados, possíveis delimitações de metodologia ou programas de ações mais alinhadas às suas fraquezas. O questionamento sobre a origem da matéria-prima teve como objetivo mensurar a importância para o artesão urbano dos materiais disponíveis gratuitamente na natureza e dos recicláveis. O questionamento sobre a origem da técnica artesã teve como foco entender as principais fontes de aprendizado dos entrevistados.

Interpretando esses dados, tem-se uma visão inicial sobre os desafios, estímulos e inspirações na criação do objeto e, a partir desse ponto, delimitam-se possíveis ferramentas para um alinhamento mais assertivo entre designers e artesãos. A seguir (Figuras 10, 11 e 12) veremos alguns locais e artesãos submetidos à pesquisa, em Uberaba-MG (Casa do Artesão) e em Belo Horizonte- MG (Ateliê Ione Laurentys):

Figura 10 – Casa do Artesão de Uberaba-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Figura 11 – Aplicação da pesquisa ao grupo de artesãos da Casa do Artesão de Uberaba-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Figura 12 – Aplicação da pesquisa ao grupo de artesãos do Ateliê Ione Laurentys em Belo Horizonte-MG.

Fonte: fotografia da autora.

2 | ANÁLISE DE DADOS

Antes da aplicação do questionário, trabalhava-se com a hipótese de que as respostas quanto à atuação de designers nos produtos dos artesãos seriam sempre positivas; depois

da aplicação, esse fato foi comprovado. Há uma questão subjetiva observada entre os entrevistados quanto a quem está pesquisando, instituição, pois, receia-se falta de apoio das instituições no futuro. Esse fato foi observado pela pesquisadora durante a abordagem e também relatado por gestores de projetos à classe artesã.

Houve questionamentos à pesquisadora sobre futuras políticas públicas de apoio aos artesãos e relatos de histórias de insucesso de encontros com instituições ou programas em que foram incluídos esses profissionais. Porém, quando questionados a respeito do nome da instituição que desenvolveu o programa, pediram que não fosse mencionado na pesquisa.

Quando questionados sobre a participação de um designer ou apoio de algum programa em seu processo, 89% dos entrevistados identificaram essa ação como positiva, e 11% como negativa.

Quando questionados de que forma se deram a atuação e os benefícios, a capacitação e treinamento foram os meios mais citados, dentre outras ações, conforme segue em detalhes (Figura 13). O aumento da autoestima e valorização segue como principais benefícios percebidos, como também a percepção positiva do público, dentre outros (Figura 14).

Questionamento semiaberto 2. De que forma foi essa atuação?

h) Capacitação e Treinamento ( ) 20
g) Divulgação do trabalho por meio de sites, redes sociais e outras mídias ( ) 7
f) Apropriação da técnica ( ) 5
e) Assinatura no produto ( ) 6
d) Sugestão de venda e comercialização diferenciada ( ) 9
c) Sugestão de uma nova embalagem ( ) 4
b) Sugestão de uma nova técnica ( ) 7
a) Sugestão de um novo produto ( ) 8
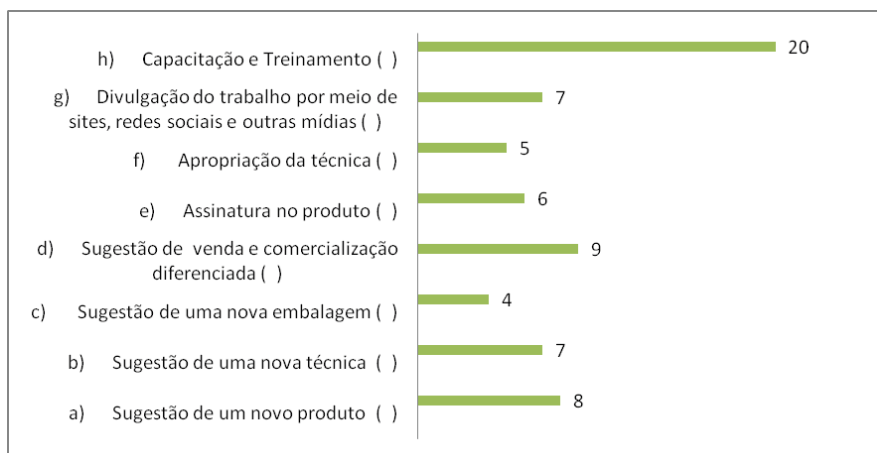
Figura 13 – Múltiplas ações assinaladas pelos artesãos.

Fonte: elaborada pela autora, com base na pesquisa realizada.

Questionamento semiaberto 3. Quais benefícios você percebeu?
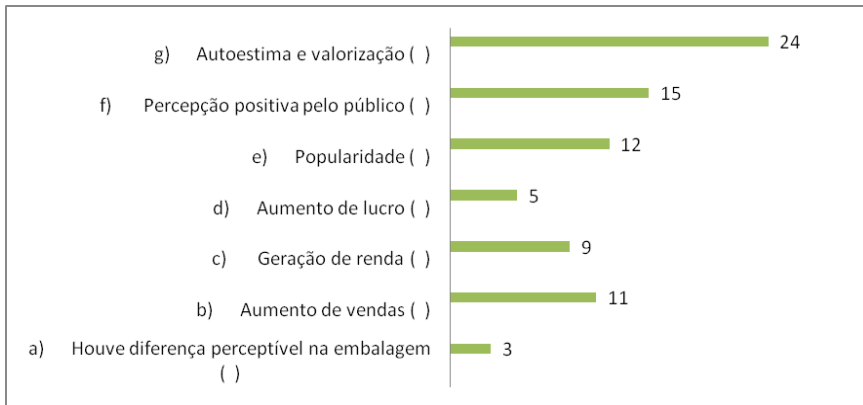
Figura 14 – Múltiplos benefícios assinalados pelos artesãos.

Fonte: elaborada pela autora, com base na pesquisa realizada.

As atuações dos designers acontecem em sua maioria por meio de programas nos quais estão inseridas ações capacitações e treinamentos de artesãos. Esse fato também foi observado em programas como o Artesol (Artesanato Solidário) e o Projeto Minas Raízes, promovido pela Universidade Estadual de Minas Gerais, e ainda em outros projetos de escolas de designers, como o Projeto Arte Nossa, da Universidade do Estado do Paraná e o Programa Sebrae Artesanato. É nesse momento que podem ocorrer possíveis impasses às interações de designers e artesãos, como resistência a ações sugeridas e incredibilidade quanto aos resultados. Pode não haver troca de conhecimentos entre designer e artesão, mas sim instrução ao artesão sem promoção de sua autonomia e independência no processo artesanal. Em alguns casos, foi observada uma passividade por parte dos artesãos, questionados a esse respeito.

A busca por espaço para a comercialização dos objetos desenvolvidos e a desvalorização por parte da sociedade foram os problemas citados com maior frequência (Figura 15). Isso nos levou a refletir sobre a possível predominância de ações de designers voltadas para a gestão do produto do que para intervenções nos processos de acabamento em si ou mesmo voltadas para o público especificamente, promovendo a valorização do produto feito à mão. Infere-se que o ambiente em que se encontra o objeto e a forma de exposição deste possa gerar valor para o público.

Questionamento aberto 4. Qual maior problema já enfrentado por você?
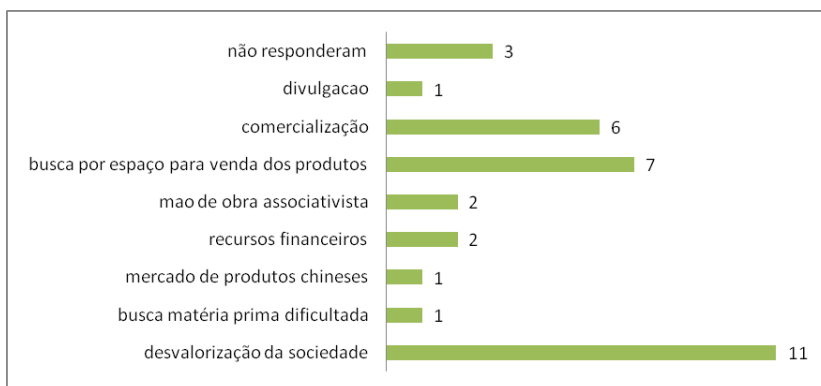
Figura 15 – Problemas mais frequentes citados pelos artesãos.

Fonte: elaborada pela autora, com base na pesquisa realizada.

Quanto à matéria-prima, as principais fontes citadas foram a compra em comércios locais, doações e recursos do meio-ambiente: natureza e reciclados, dentre outras fontes. Com essas informações, é possível compreender que o uso de matérias-primas disponíveis no meio- ambiente e a reciclagem podem ser mais estimulados na classe artesã. Há uma pluralidade de objetos descartados a serem transformados em uma nova proposta, o que é usualmente já feito pelos artesãos. No entanto, isso poderá ser potencializado e estimulado por meio de políticas direcionadas à sustentabilidade, o que trará benefícios à sociedade e ao artesão (Figura 16):

Questionamento aberto 6. Onde você consegue matéria-prima?
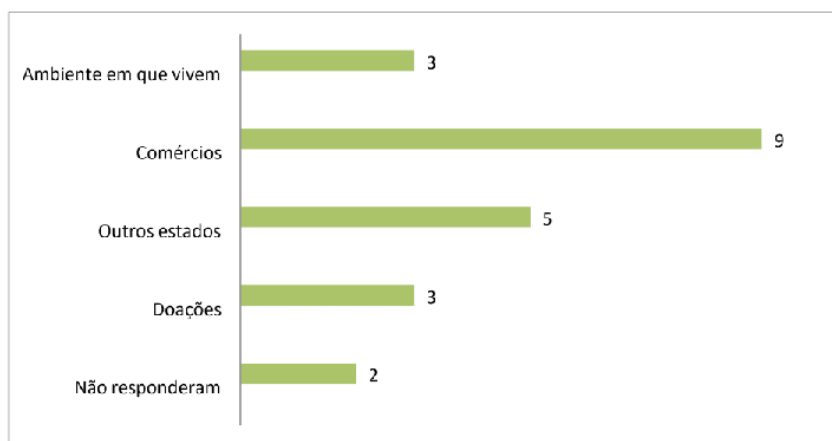
Figura 16 – Fontes de matéria-prima citadas pelos artesãos.

Fonte: Elaborada pelo autora, com base na pesquisa realizada.

No questionamento quanto à aprendizagem da técnica a seguir (Figura 17), a citação da palavra *autodidata* traz-nos argumentos para propor metodologias de aprendizagem que proporcionem mais autonomia e independência ao artesão. Supõe-se aqui que as intervenções do designer no processo de desenvolvimento do objeto artesanal sejam no sentido de colaboração ou compartilhamento de conhecimentos de design, isto é, que possibilitem aos artesãos aplicar sozinhos os conhecimentos adquiridos, inclusive, via web. As instituições de ensino técnico e a tradição familiar também são citadas como fontes de conhecimento e aprendizagem da técnica artesã.

Questionamento aberto 7. Quem ensinou a técnica?
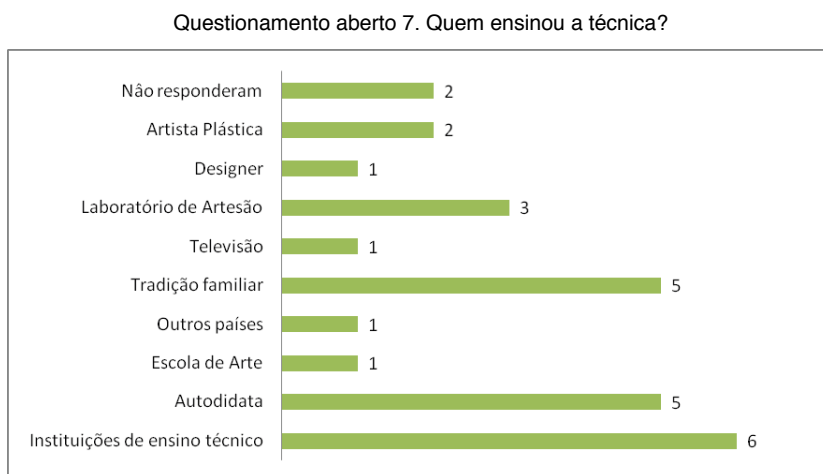
Figura 17 – Fontes de aprendizagem citadas pelos artesãos.

Palavras citadas pelos artesãos.

Fonte: Elaborada pela autora, com base na pesquisa realizada.

Outro fator questionado foi quanto à história, motivação e inspiração dos entrevistados (Figura 18). Muitos relataram o meio-ambiente em que vivem. O amanhecer no campo, a vegetação, o lugar em que residem. Percebeu-se muito da poesia e de inspirações intuitivas como fatores que os estimulam a desenvolver seus objetos. A palavra *internet*, citada no contexto de inspiração sugere que há uma busca constante de conhecimentos *on-line* por parte dos entrevistados; buscam-se novas ideias e referenciais de produtos. Não há nas citações espontâneas, como motivações primárias, fins mercadológicos, como comumente estimulados por programas, entretanto, nota-se que há, sim, no pós-desenvolvimento dos objetos, interesse em expô-los e comercializá-los, conforme descrito no questionamento anterior. No entanto, conforme alguns depoimentos, os objetos são desenvolvidos livremente sem se pensar no público a que se destinam, mas na intuição de quem os faz. No fim do processo, há interesse em exposição de tais objetos.

Questionamento aberto 10. Qual a sua inspiração?
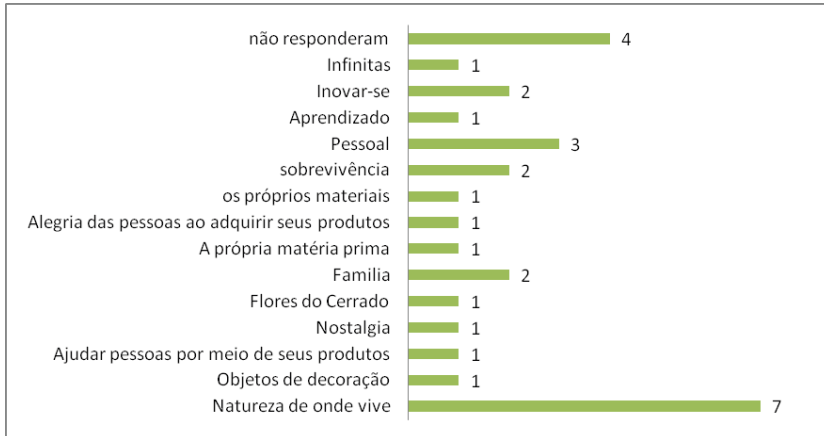
Figura 18 – Fontes de inspiração citadas pelos artesãos.

Palavras citadas pelos artesãos.

Fonte: elaborada pela autora, com base na pesquisa realizada.

Sobre futuras ações para os artesãos, quando questionados se aceitariam a sugestão de uma nova forma de comercialização do produto, 93% responderam que sim, e 7 % não responderam. Quanto à sugestão para o desenvolvimento de um novo produto, 86% disseram que sim, aceitariam, e 11% que não aceitariam. Quanto a desenvolver seu produto com uma nova técnica, 82% dos artesãos responderam sim, 11% não responderam, 3% não aceitariam, e 4% talvez aceitariam. Quanto a fazer seu artesanato com uma nova matéria-prima, 83% dos entrevistados aceitariam a sugestão, 3% talvez aceitariam e 14% não responderam.

Finalizamos a entrevista com o questionamento aberto aos artesãos, disponibilizando um espaço para que expusessem com as próprias palavras, e de forma espontânea, seus desafios, motivação, trajetória e história pessoal. Somente 50% dos artesãos entrevistados responderam a essa questão. Em um caso o artesão utilizou esse espaço para expor somente sugestões de políticas públicas para o setor. Dos relatos, depreendeu-se que muitos iniciaram a atividade artesã com o intuito de empreender e complementar a renda familiar. Alguns, depois de terem se identificado com a técnica artesã, deixaram seus trabalhos formais para se dedicar exclusivamente ao artesanato. Outros veem no artesanato uma forma de contribuição ao meio-ambiente, transformando objetos e materiais descartados em novas propostas de produtos. Foram citados como fatores motivacionais a história familiar, terapia ocupacional, vegetação e compromisso com o meio-ambiente ao aproveitar matérias que seriam descartadas. São inúmeros os motivos e histórias individuais que tornam a profissão artesã única e personalizada.

Essa pesquisa indica que as expectativas dos artesãos em relação aos programas

de apoio são positivas, no entanto, ficou evidente que esse apoio poderá ter como foco a gestão, e não somente sugestões voltadas para os acabamentos e detalhes do objeto em si. Também podemos inferir em ações motivacionais e valorização dos artesãos, pois, conforme citado, o maior resultado efetivo percebido é o aumento da autoestima e o reconhecimento. É reconhecida na pesquisa a problemática dos artesãos principalmente quanto à desvalorização da profissão, o que nos leva a refletir sobre a existência de ações com foco em comunicação institucional que divulguem os objetos artesanais e estimulem o reconhecimento de quem os produz por parte da comunidade.

Também foram identificadas pela pesquisa algumas das ferramentas por meio das quais ocorrem esses apoios e ou intervenções de designers, dentre as quais capacitação e treinamento são as mais usuais. Também se percebe que a exploração de meios como canais *on-line* poderá ser uma ferramenta de apoio direto ao artesão urbano, e até mesmo ao do meio rural, diminuindo custos e atingindo um número maior de profissionais.

Compreendemos que há elementos relevantes no que tange à origem da técnica e suas motivações pessoais, o que sugere autonomia dos artesãos quanto à aplicação de conhecimentos e ferramentas de design no desenvolvimento de seus objetos. É evidente também que a contribuição do designer será sempre bem-vinda, porém, sugere-se que o processo ideal seja por compartilhamento de saberes e diálogo entre esses dois atores. Infere- se que o artesão possui a técnica, a criatividade, pró-atividade e a vontade de aprender e inovar em sua produção, o que denota total autonomia e aplicação de conhecimentos multidisciplinares: design, marketing, publicidade e gestão de seu pequeno negócio.

Os dados não são conclusivos, a amostragem é pequena, no entanto, foi uma ferramenta de aproximação e diálogo com os artesãos, por meio da qual se pôde entender e refletir sobre a opinião e o cotidiano desses profissionais. Muitas informações nos fizeram refletir sobre métodos de compartilhamento de saberes e parcerias entre designers e artesãos, propondo igualdade e horizontalidade, como também o estímulo a canais de comunicação plurais e independentes Também compreendemos a poesia, a história e a importância cultural e econômica dessa atividade, por meio das quais percebemos a necessidade de políticas públicas de apoio específicas para valorizá-la.

CAPÍTULO 6

O PROCESSO DA ATIVIDADE ARTESANAL

A partir das visitas às várias cidades mineiras e às capitais, Belo Horizonte e Brasília, do diálogo com os artesãos retratados na pesquisa anterior e ainda da revisão das bibliografias de base, entendeu-se que o processo da produção artesanal tem etapas específicas, diferentes daquelas dos produtos industrializados ou manufaturados, e é nessas etapas que também podem ocorrer as intervenções de designers. Antes de qualquer intervenção, um designer deve entender como aquele artesão ou como aquele grupo de artesãos trabalha, como é confeccionado o seu produto, onde consegue matéria-prima, como estoca, como trata e como armazena o que produz. Deve-se entender em quais etapas o objeto é feito, em quantos dias, em que condições ambientais, sendo que a iluminação, o ruído, e muitos outros fatores podem influenciar o resultado final do produto.

O processo de produção artesanal que serão descritos é o desenvolvimento do objeto artesanal em si, e sabe-se que a técnica apreendida pode ocorrer em diversos âmbitos, conforme já citado. Pode haver técnica apreendida pelos pais, transmitidas de geração a geração e que não se reconhece o momento exato do aprendizado, pois culturalmente já foi inserido no dia a dia do artesão, podendo ser até mesmo um ritual familiar adquirido. Pode haver aprendizado pela internet, televisão, cursos de artesanato, estímulo de outras pessoas, como artistas, designers, governo.

Cada artesão carrega em si a sua história, o seu momento de início de atividade artesanal. Se descrevêssemos com olhar ao desenvolvimento de um novo artesão, ensinar a técnica artesã poderia ser o primeiro passo do processo, pois este estaria sendo então formado e preparado para o desenvolvimento de um objeto artesanal. Não o diferenciamos, pois, o artesão já é artesão neste momento de produção artesanal, aqui descritos e trata-se neste caso, da atividade da produção do objeto artesanal em si, como já citado. Pode-se entender que existem etapas ao processo de desenvolvimento do objeto, o que ocorre também, por exemplo, quando um designer desenvolve o produto industrial. Há um processo, o que não inclui o que este (designer) apreendeu, anteriormente, ao desenvolver um produto industrial, mas das etapas em que este perpassou ao chegar a um produto final.

Pensando com um olhar mais crítico e didático sobre o processo da atividade artesanal delimitou-se as seguintes etapas, desenhadas no esquema a seguir (Figura 19), como momentos distintivos da atividade do artesão. Entretanto, conforme já sinalizado, cada produto artesanal tem sua especificidade, de forma que apenas pontua-se o que foi percebido como mais comum aos processos observados:

Figura 19 – Processo do Artesanato.

Fonte: elaborada pela autora.

O processo de artesanato vem de inspiração pessoal, na maioria dos casos, e também se conecta à matéria-prima disponível, o que configura a primeira etapa do processo da atividade artesanal: a *percepção e identificação da matéria-prima disponível*. Entende-se, dessa forma, que é de suma importância o mapeamento das regiões para identificar as matérias-primas mais comuns em cada uma delas. No Estado de Minas Gerais, por exemplo – segundo estudo de 2009 do IPEA, que abrangeu todo o território nacional –, existe uma abundância em pedras, fibras vegetais e barro. Das técnicas mais significativas dos municípios brasileiros, predomina o bordado (Figura 20).

Tabela B - Brasil: Atividades Artesanais Mais Significativas nos Municípios

Atividades Artesanais	Quantidade de Atividades	% do Total de Atividades	% Acumulado	% do Número de Municípios
Bordado	4.081	28,3	28,3	73,3
Madeira	1.900	13,2	41,5	34,1
Culinária típica	1.419	9,8	51,4	25,5
Barro	1.142	7,9	59,3	20,5
Material reciclável	954	6,6	65,9	17,1
Fibras vegetais	811	5,6	71,5	14,6
Tapeçaria	679	4,7	76,2	12,2
Couro	596	4,1	80,4	10,7
Fios e fibras	563	3,9	84,3	10,1
Frutas e sementes	496	3,4	87,7	8,9
Outros	437	3,0	90,8	7,9
Renda	374	2,6	93,4	6,7
Tecelagem	370	2,6	95,9	6,6
Pedras	178	1,2	97,2	3,2
Conchas	173	1,2	98,4	3,1
Vidro	105	0,7	99,1	1,9
Metal	84	0,6	99,7	1,5
Pedras preciosas	46	0,3	100,0	0,8
Totais	14.408	100,0		

Figura 20 – Materiais artesanais mais significativos nos municípios brasileiros.

Fonte: MUNIC/IBGE -2009.

Elaboração: IPEA/DISOC.

Em estudo feito e divulgado pelo Relatório do Instituto Estadual do Patrimônio Cultural do Rio de Janeiro (2005), mapearam-se as matérias-primas da região fluminense para estimular o artesanato regional de acordo com o que se tem disponível – no caso, o bambu a e taboa.

> A matéria-prima trabalhada é encontrada na natureza, em produtos industrializados e em material de sucata. No Estado do Rio de Janeiro, as matérias-primas mais empregadas são o bambu e a taboa, que fazem parte da vegetação nativa da maioria dos municípios. (RIO DE JANEIRO, 2005).

A segunda etapa do processo da atividade artesanal é a *busca da matéria-prima*. A criatividade e a ação partem do artesão, primeiramente, que trabalha com o que encontra gratuitamente, como materiais recicláveis, ou com o que está disponível na natureza. Há uma forte tendência de sustentabilidade na criação de objetos artesanais, o que pressupõe ideias inovadoras, como vemos, por exemplo, em suportes de panelas feitos com rolhas de vinho, colchas de cama feitas com retalhos, cadeiras feitas com pneus de caminhão, caixas feitas com embalagens vazias de sorvetes e outros exemplos de materiais transformados em novas propostas, como garrafas PET de refrigerantes, tampinhas de metais de garrafas, retalhos de tecidos não aproveitados pelas grandes fábricas, etc.

A *definição do objeto artesanal*, terceira etapa do processo da produção artesanal, tem correlação com a história pessoal do artesão e/ou com a identidade cultural local. Também pode surgir pela necessidade de sobrevivência, como fonte de renda para mulheres e pequenas comunidades rurais. O artesanato como saída econômica ou fonte de renda foi relatado pela arquiteta Lina Bo Bardi (1994, p. 15) quando diz: “[...] Para mim a arte popular não existe. O povo faz por necessidade coisas que têm relação com a vida”. Mesmo sendo uma das precursoras dos estudos sobre arte popular nordestina, Bo Bardi acreditava no artesanato nordestino como uma possibilidade de crescimento material da região. Para ela, tal crescimento econômico se relacionava com a possibilidade e a importância da genuinidade dos objetos, associados às raízes tradicionais e ao patrimônio cultural. Segundo Maass (2011, p. 83), Bo Bardi acreditava na possibilidade de um design genuíno nascido nas raízes e nos fazeres populares brasileiros, e outros autores, como Aloísio Magalhães, que também tinha interesse no estudo de objetos artesanais, entendiam que estes poderiam representar a expressão cultural de um desenvolvimento econômico local: "Aloísio Magalhães acreditava no potencial das comunidades e na possibilidade de essas coletividades crescerem econômica e tecnologicamente dentro da sua realidade local" (MAAS, 2011, p. 81). As afirmações dos autores consultados sobre a produção artesanal como alternativa de fonte de renda foram confirmadas também nas visitas, conversas e questionários realizados. Porém, identificou-se que nem sempre o artesanato é a fonte de renda principal, mas uma parte da composição da renda familiar.

A tradição e a cultura local são quesitos importantes para objetos artesanais, mas, nem todo objeto criado pelo artesão reflete realmente a cultura da região. Muitos artesãos criam objetos por inspirações pessoais, lugares que conheceram, coisas que viram na internet, na escola, etc. Outros veem no artesanato uma conexão direta com a tradição local, com o que apreenderam e vivenciaram na comunidade e que foi ensinado pelos pais. Por exemplo, as panelas de barros produzidas com argila em Goiabeiras, bairro de Vitória-ES (Figura 21), fazem parte de toda a cultura e identidade locais, e são reconhecidas como patrimônio imaterial brasileiro, cuja produção artesanal vem da tradição indígena, transmitida de geração a geração há quatrocentos anos (BORGES, 2011, p. 163).

Figura 21 – Objeto de patrimônio imaterial do Brasil: panela de barros com argila de Goiabeira em Vitória-ES.

Fonte: Sidney Rezende.[1]

A aplicação da técnica artesã aprendida, quarta etapa do processo da atividade artesanal, é uma das etapas em que o designer deve ter um olhar cauteloso, pois, há técnicas e tradições centenárias; o artesão retrata ali culturas e tradições de gerações passadas. Tais técnicas podem ser aprendidas por diversos meios, no entanto, aqui pode haver vieses e porosidades. Em artesanatos tradicionais, como o indígena, por exemplo, há uma forma de expressão cultural no modo de fazer, por vezes representada pelos rituais. "Suas criações se apresentam como um conjunto estilizado de modos de fazer certas coisas, de contar uns casos, de cantar e de dançar." (RIBEIRO 1983, p. 50). Interferir no processo do artesanato em que há rituais e crenças expressas durante todo o desenvolvimento do objeto pode ser nocivo culturalmente ao próprio objeto.

No processo de criação e desenvolvimento de um objeto artesanal, quinta etapa do processo da atividade artesanal, há motivações e formas diversas envolvidas no processo. Pode ser feito individualmente ou em grupo e nem sempre ocorre em ambiente compartilhado para a produção, pois muitos dos objetos são feitos nas próprias residências dos artesãos. Há ateliês que usam espaços comuns para a produção, como também há núcleos de artesanato, o que comumente ocorre em galpão aberto com pessoas agrupadas para esse fim. Ocorre também de a produção ser executada no próprio local de venda.

Na sexta etapa do processo artesanal, temos *exposição e comercialização*. Há uma proposta inicial, talvez de compromisso com o meio-ambiente e o aproveitamento de materiais, como também outros objetivos já mencionados. No entanto, após o

1 Disponível em: <http://www.sidneyrezende.com/noticia/64399+paneleiras+de+goiabeiras+cultura+e+tradicao+-de+400+anos+no+ espirito+santo>. Acesso em 08 abr. 2017.

desenvolvimento do objeto, o artesão sente-se isolado e sem diretrizes de *como, onde e de que* forma seu objeto poderá ser exposto à comunidade e comercializado. Pode ocorrer de o artesão desenvolver objetos e não ter a intenção inicial de venda, mas desejar expô-lo de alguma forma à comunidade. É a sua expressão pessoal e cultural retratada no objeto.

Compreender as etapas do processo do artesanato é importante, pois, o designer em muitos casos compara o processo de desenvolvimento do produto industrial ao processo da atividade artesanal ao delimitar ações e mesmo intervir no objeto. São dois processos distintos. O design não é artesanato e artesanato não é design, pois são utilizadas outras ferramentas e tecnologias, no entanto, os conhecimentos de design aplicados ao processo artesanal parecem-nos ser benéficos aos artesãos. Também é importante entender que, a partir dessas etapas, pode-se pensar de forma simples e didática em quais dos momentos do processo de produção artesanal pode haver intervenções de designers, o que veremos no próximo capítulo.

CAPÍTULO 7

AÇÕES E INTERFERÊNCIAS DE DESIGNERS NO ARTESANATO: SISTEMAS COLABORATIVOS E ABORDAGENS

Usa-se o termo sistema colaborativo para nomear as ferramentas e metodologias de interação entre designer e o artesão; no sentido amplo, significa qualquer ação de apoio à classe artesã. Observa-se que, pelos sistemas, busca-se apoiar o artesão para que consiga atingir metas e objetivos específicos para cada caso, sejam eles artísticos, culturais e/ou de geração de renda.

Fala-se em sistemas, porque não se trata de um único. Vários programas comportam sistemas diferentes, cada um deles com objetivos distintos e metodologias diversas de aproximação e interação com o artesão. São metodologias utilizadas por designers para intervenção nos objetos artesanais, as quais serão relatadas.

Os "Sistemas Colaborativos de Interferências e Ações dos Designers no Artesanato" se dão pelos programas ou projetos nos quais ocorrem, geralmente ações de apoio ao artesanato e possíveis intervenções de designers. Esses programas governamentais e\ou projetos de extensão de instituições de ensino em design tem, ainda hoje, um papel importante no desenvolvimento e valorização do artesão, especificamente, na aplicação de metodologias colaborativas de interação entre designer e artesão. Há exemplos de apoio desde a disseminação cultural até o preparo e desenvolvimento do produto artesanal. Além disso, também é possível localizar iniciativas referentes à comercialização dos produtos de artesanato tais como desenvolvimento de embalagens, etiquetas, organização do ponto de venda até a implementação de *sites* de comércio justo.

Há uma pluralidade e subjetividade nas metodologias utilizadas nas interações entre artesãos e designers. No caso de grandes programas governamentais e instituições de ensino o iniciador da ideia de intervenção ou criação de metodologia é o que possui maior poder intelectual e/ou econômico. Entretanto, como vimos ao visitar programas como Arte Sol e Minas Raiz, sem a presença e vontade do artesão, nada pode ocorrer. Assim, para iniciar um processo colaborativo como os que caracterizam a relação design/artesanato, é necessário um trabalho de compreensão e convencimento de ambos os lados. Deve existir o olhar ético e colaborativo do designer, com vistas a superar seu trabalho autoral e contribuir para a melhoria de um processo já estabelecido, bem como a disponibilidade e abertura do artesão.

> A metodologia, em um nível aplicado, examina, descreve e avalia métodos e técnicas de pesquisa que possibilitam a coleta e o processamento de informações, visando ao encaminhamento e à resolução de problemas e/ou questões de investigação. A metodologia é a

> aplicação de procedimentos e técnicas que devem ser observados para construção do conhecimento, com o propósito de comprovar sua validade e utilidade nos diversos âmbitos da sociedade. (PRODANOV, 2013, p. 14)

Logo, existe uma linha tênue entre o processo e a metodologia quando falamos em processos colaborativos. Os sistemas colaborativos de intervenção no artesanato são múltiplos, e percebe-se o aumento de sua visibilidade, mesmo ainda em um ritmo lento, porém, crescente. Selecionamos alguns programas aplicados em associações ou comunidades que obtiveram algum tipo de êxito. Fala-se em *programas*, pois muitos desses apoios ocorrem por meio de programas governamentais ou institucionais – e como já dito, a diferença entre um programa e um projeto reside no tempo de aplicação e na amplitude.

Os programas envolvem uma associação ou comunidade e são aplicados com vista à continuidade; não têm como objetivo o trabalho com um único artesão ou um único produto, mas sim uma ação continuada que envolve um grupo. Por isso podemos classificar o ArteSol, por exemplo, como um programa. Já por projeto entendemos uma intervenção objetiva, pontual, voltada para um único objeto, como é o caso do projeto realizado pelo Acolá com as bonecas Hictoxos, de que falaremos mais adiante. As ações em programas não são exclusivas de designers, mas vão desde a formação de artesãos até o aprimoramento das técnicas, marketing e elaboração de vitrines. Em outros casos os programas são o ponto inicial no qual um aprendiz inicia a sua formação.

> Em alguns países usa-se a expressão *craft* para o processo onde as técnicas artesãs são aprendidas por meio de cursos e são exercidas por pessoas que já tem um conhecimento prévio e veem a produção do objeto como uma autoexpressão – o que se aproxima mais da arte do que do design. (BORGES, 2011, p. 25)

Ainda segundo Borges (2011), os designers devem trabalhar no local e sistematicamente para obter resultados positivos. Ela relata ainda que Aloísio Magalhães, também acreditando nessa interação e na importância do artesanato para o desenvolvimento local, constituiu em 1975 o Centro Nacional de Referência Cultural (CNRC), com o objetivo de fazer o mapeamento, documentação e entendimento das riquezas materiais e imateriais da cultura brasileira.

Há vários tipos de enfoques que nomeiam a relação artesanato-design, os quais podem ser classificados de acordo com a tabela de Bonsiepe (2011). Entretanto, não pretendemos que o relato dos projetos e programas visitados seja abordado apenas por meio desses parâmetros, tampouco se pretende classificar o artesão. Nosso objetivo ao trazer a tabela é mostrar como o autor pensou a relação design-artesanato, recorrendo a ela apenas quando necessário para efeito de comparação. Pode-se considerá-la ao entender o tema artesanato, que, segundo Bonsiepe (2011), pode ser percebido de várias formas e aparecer em modo puro ou mesclado.

Enfoque conservador	Visa proteger o artesão contra qualquer influência do design vinda de fora.
Enfoque estatizante	Considera os artesãos representantes da cultura popular e eleva seus trabalhos ao *status* de arte, utilizando o retorno arte-popular em referência a arte erudita.
Enfoque produtivista	Considera os artesãos como mão de obra qualificada e barata, utilizando suas capacidades para produzir objetos desenvolvidos e assinados por designers e artistas.
Enfoque culturalista	Considera os projetos locais dos artesãos como base ou ponto de partida para o verdadeiro design latino- americano ou indo-americano.
Enfoque paternalista	Considera os artesãos, em primeiro lugar, como clientela política de programas assistencialistas e exerce uma função medidora entre a produção e a comercialização (marketing), em geral, como altas margens de lucros para os vendedores.
Enfoque promotor de inovação	Advoga a autonomia dos artesãos para melhorar suas condições de subsistências, muitas vezes precárias. precárias.

Quadro 4 – Enfoques do tema artesanato.

Fonte: Bonsiepe (2011, p. 63).

Os diversos sistemas de colaboração existentes aplicam variadas formas de intervenções do designer. Dessa forma, o objetivo primordial dessa união é específico a cada grupo, desde aprimorar o acabamento do objeto até fomentar a disseminação cultural. Adélia Borges observou em suas pesquisas alguns casos e formas de interação de designers que podem ocorrer por meio de ações, tais como:

- Melhoria da qualidade de objetos;
- Aumento da percepção consciente dessa qualidade pelo consumidor;
- Redução da matéria-prima;
- Redução ou racionalização de mão de obra;
- Otimização de processos de fabricação;
- Combinação de processos e materiais;
- Interlocução sobre desenhos e cores;
- Adaptação de funções;
- Deslocamento de objetos de um segmento para outro mais valorizado pelo mer-

cado;

- Comunicação de atributos intangíveis dos objetos artesanais;
- Facilitação do acesso dos artesãos ou de sua produção à mídia;
- Contribuição na gestão estratégica das ações;
- Explicitação da história por trás dos objetos artesanais;(BORGES, 2011, p. 129)

Há situações em que, na ação compartilhada entre artesãos e designers, estes se limitam a usar aqueles apenas como fornecedores. É o caso da poltrona Multidão dos irmãos Campana. As bonecas que compõem a cadeira são produzidas por artesãos de Esperança, na Paraíba, e não se tem nenhuma relação com este artesão a não ser o de fornecedor de parte da matéria-prima, ilustrado abaixo (Figura 22):

Figura 22 – Objeto de fabricação compartilhada com artesãos Cadeira Multidão, dos irmãos Campana, feita com bonecas de Esperança-PB.

Fonte: www.campanas.com.br

Outro caso é o da aguardente Ypióca, cujas garrafas são revestidas em palhas de carnaúba, trançadas por mulheres do interior do Ceará. Os revestimentos de cada garrafa são produzidos manualmente, especificamente para atender à demanda desse fornecedor (Figuras 23 e 24).

Figura 23 – Objeto de fabricação compartilhada com artesão 1.

Fonte: http://diariomimese.blogspot.com.br/2013/04/e-paia.html

Figura 24 – Objeto de fabricação compartilhada com artesão 2.

Fonte: http://www.ypioca.com.br/landing/ypioca.php?lang=pt

Outro caso em que os artesãos atuam como fornecedores (Figura 25) é o da estilista alagoana Martha Medeiros, cujas peças são desenhadas e pré-fabricadas por ela e em um segundo momento são rendadas por um grupo de artesãs. Estima-se que ela empregue mais de 250 rendeiras das cidades vizinhas, como exemplo, a Comunidade Artesã do Pontal da Barra, próxima a Maceió. Segundo relato na Revista Donna[1], desde 2010, Martha Medeiros expõe peças de roupas na França, no museu dedicado à renda em Calais, ao lado de grifes como Chanel e Valentino. Ela é nacionalmente prestigiada tanto

1 Disponível em: <http://revistadonna.clicrbs.com.br/moda/apostando-em-versoes-sofisticadas-de-rendas-tipicas-nordeste-estilista-martha-medeiros-imprime-sua-marca-na-moda-brasileira-e-mundo-afora/>. Acesso em: 26 out. 2015.

por empregar artesãs como também por suas exclusivas peças desenhadas. Um vestido pode custar até 45 mil reais. O cunho social do uso dessas técnicas artesãs é a chave de sucesso de suas coleções; há uma interação entre as artesãs e a designer, no entanto, nem sempre é conhecido o nome da rendeira na peça, como também ocorre nos outros casos citados.

Figura 25 – Objeto de fabricação compartilhada com artesão 3.

Fonte: http://www.marthamedeiros.com.br/#/campanhas?id=5

Caso semelhante ocorre com a artesã Heloísa Helena (Figura 26), de Brasília-DF. Ela faz artes em imagens religiosas feitas em gesso: as imagens são criadas e desenvolvidas por outro artesão não mencionado nas peças, às quais acrescenta acabamento e detalhes em rendas e pérolas. Esse é um novo exemplo de relação, em que um artesão atua como fornecedor do objeto cru, e posteriormente, há uma atuação de outro profissional, que neste específico caso, também é um artesão.

Ela faz o acabamento em detalhes de peças em pérolas, renda e correntes: “Essas imagens vêm de artesãos de várias partes do país, como Minas Gerais e Rio Grande do Sul”, relata Heloísa. Quando questionada sobre a produção das imagens, ela enfatiza: “Eles são meus fornecedores, e eu sou a artesã!”. O acabamento é detalhado e a técnica foi criada por ela, mas nesse processo, que se assemelha ao de manufatura, há o trabalho de dois artesãos. Percebe-se que essa interação entre artesãos – um no fornecimento de parte da matéria-prima e outro na manufatura de parte do objeto – em muitos casos torna-se interessante, pois assim gera-se emprego, renda e disseminação do trabalho.

Figura 26 – Objeto de fabricação compartilhada com artesão 4.

Artesã Heloísa Helena, expondo as imagens na Feira da Lua, em Brasília-DF.

Fonte: fotografia da autora.

Gui Bonsiepe (2011), por exemplo, não vê com bons olhos essa atuação; já Adélia Borges (2012) acompanhou diversos trabalhos cuja parceria entre artesãos e designers foi bem sucedida. A atuação compartilhada na fabricação de um produto artesanal é benéfica inicialmente para o artesão, principalmente pelo aumento imediato na produção e renda. Segundo Borges (2011, p. 138) o Artesol (Artesanato Solidário), programa de apoio ao artesão, sempre teve uma posição conservadora em relação a esses limites, refletindo uma visão de antropólogos. Já o Sebrae (Serviço Brasileiro de Apoio a Micro e Pequenas Empresas), desde o início do programa, em 2004, se posicionou de maneira favorável a intervenções mais radicais, tendo como parâmetro supostas demandas do mercado.

1 I EXEMPLOS DE PROGRAMAS E PROJETOS QUE TRABALHAM COM A RELAÇÃO DESIGN-ARTESANATO: PARCERIA, ESTIMA E CONHECIMENTO

Nas entrevistas e coleta de informações feitas com idealizadores e executores de projetos de apoio ao artesão, todos foram unânimes quanto à heterogeneidade de formas de intervenções de designers junto com os artesãos. São três exemplos de projetos: o Projeto Minas Raízes (Nova Lima-MG), o Programa Artesol (Âmbito Nacional) e o Projeto Acolá (Brasília-DF). A pesquisadora visitou os três projetos e entrevistou seus idealizadores e coordenadores, observando ampla experiência em múltiplas práticas de apoio às comunidades artesãs:

1.1 Projeto Minas Raízes – artesanato, cultura e design

Desenvolvido no Núcleo de Design e Responsabilidade Social do Centro de

Extensão da Escola de Design/UEMG, o projeto Minas Raízes foi executado com o apoio da Associação dos Artesãos de Nova Lima-MG, Artes da Terra (Figura 27). Foi iniciado no ano de 2008 com intuito de valorizar e aprimorar as técnicas dos artesãos e conectar a produção artesanal aos valores culturais e raízes locais.

O projeto teve duração de dois anos, durante os quais foram selecionados 26 artesãos para capacitação e acompanhamento pós-produção. Foram visitados e atendidos pela chamada Oficina Itinerante e também, artesãos das regiões de Igarapé, São João das Ricas, Vila Acaba Mundo, Curvelo, Jequitibá, Lagoa Santa, São João das Bicas e Sabará.

Figura 27 – Objetos expostos na Associação de Artesãos Artes da Terra em Nova Lima-MG.

Fonte: fotografia da autora.

A metodologia utilizada por Daniela Menezes Martins[2] se deu, basicamente, por meio de capacitação dos artesãos. O trabalho pode ser pensado como uma espécie de cocriação na qual designer e artesão compartilham o processo. Entende-se que o design atua como facilitador de objetos de referência, compartilhando conhecimento, como enfatizou a designer. Também existem outros projetos acompanhados e desenvolvidos por ela, como o Comunidades Criativas das Gerais, que tem pontos comuns com o processo utilizado no Minas Raízes.

Houve, inicialmente, o preenchimento de uma ficha cadastral do artesão, pontuando sua escolaridade, renda, estado civil, técnica artesã, motivação e, ainda, questionamentos sobre a fonte de materiais para a produção artesanal. Houve seleção por perfil

2 Designer, uma das idealizadoras e coordenadoras do Projeto Minas Raízes, foi entrevistada em 30 de setembro de 2016.

socioeconômico, e também idade, grau de escolaridade, perfil familiar, técnica e material utilizado – nesse caso, não houve uma seleção exata por técnicas. Posteriormente, houve uma identificação das técnicas dos artesãos e a proposição de como poderiam todos, juntamente, desenvolver o tema ou uma coleção, preservando a técnica individual e espontaneidade de cada um.

Após o cadastro e seleção, ocorreram visitas às residências dos artesãos com o objetivo de perceber e entender que elementos ou materiais o artesão teria disponíveis. Segundo Daniela, durante as visitas ela se deparou com máquinas de costuras paradas, até mesmo maquinário de serigrafia não utilizado. Foi observado pela designer que alguns artesãos pareciam não dar o real valor a esses componentes. Ela observou também a vegetação e outros materiais disponíveis para o desenvolvimento de novos produtos. Ainda na etapa de visita, foram documentadas as ferramentas utilizadas e o que poderia ser facilitado no processo de cada artesão. Essas visitas aos espaços dos artesãos ocorreram até mais de uma vez, o que Daniela acha imprescindível para o desenvolvimento assertivo de linhas de apoio ao artesão.

Em seguida foram ministradas aulas e palestras sobre a metodologia do design, design e artesanato, processos criativos e história da arte. Foram sugeridos novos produtos orientados ao mercado, no entanto, conectados à cultura local, estimulando os artesãos também à composição e aproveitamento de materiais. Para isso a designer exibiu em sala de aula o documentário *Lixo Extraordinário*, sobre o trabalho do artista plástico Vik Muniz. Ela relatou experiências muito positivas depois dos artesãos assistirem a esse documentário. A partir de então ela passou a usá-lo como ferramenta-chave nas ações de capacitações. Como apoio aos conteúdos ministrados foram utilizadas também revistas, objetos de referências e oficinas com as artesãs, estimulando-as ao processo criativo. Também foram trabalhadas nos grupos noções de comercialização e precificação: os artesãos foram preparados quanto a quesitos de comercialização e exposição dos produtos. Ela, assim como nós também já pontuamos, percebe que este é um ponto muito frágil do artesanato em geral.

Adriana Costa, uma das artesãs do Projeto Minas Raízes nos recebeu em 25 de julho 2016 na Casa de Arte e Artesanato Aristides, em Nova Lima-MG, onde foram executadas as ações de capacitação dos artesãos. Além de relatar sua experiência no Projeto Minas Raízes, que serão logo descritas, ela nos mostrou alguns papéis reciclados produzidos pelos artesãos em um dos encontros (Figura 28) onde foram usados flocos de linhas coloridas, fibras de sisal, fibras de bagaço de cana de açúcar e cebola para dar uma nova proposta a estes papéis.

Figura 28 – A pesquisadora e a artesã Adriana Costa e papéis produzidos pelos artesãos da Casa Aristides, em Nova Lima-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Foi sugerida pela designer Daniela Menezes, a criação do caderno de processo, assim, definido por ela, no qual são anotadas pelos artesãos todas as etapas e ações executadas, com registros pessoais e espontâneos. Nesse caderno de processos (Figuras 29 e 30) cada artesão faz colagem, desenha e escreve espontaneamente o seu tema de interesse, relacionado às fotos de preferências e ao tema-conceito definidos pelo grupo. Adriana Costa, como já citada, mostrou seu trabalho e os cadernos de processos feitos durante essa capacitação.

Figura 29 – Caderno de processos e objeto desenvolvido no Projeto Minas Raízes pela artesã Adriana Costa.

Fonte: Adriana Costa.

Figura 30 – Caderno de processos e objeto desenvolvido no Projeto Minas Raízes pela artesã Adriana Costa.

Fonte: Adriana Costa.

Na figura 29, vemos a flor criada de forma espontânea por Adriana, que também figurou na capa do caderno desenvolvida pela artesã. Na figura 30, temos o símbolo da igreja matriz de Nova Lima-MG.

Em seguida, foi usado um procedimento também comumente aplicado em todos os seus projetos de interação com o artesão, que é a promoção de um passeio de reconhecimento iconográfico da região. Os artesãos, acompanhados pela equipe do projeto, percorrem os pontos e lugares da cidade, como igrejas, centros de referências ambientais, parques e pontos culturais da região. Nesse passeio cada artesão tem a sua própria máquina fotográfica e ele mesmo fotografa o que quiser, sem que a designer dê nenhuma sugestão. Depois desse percurso, cada artesão seleciona as fotos que mais fazem conexão com o seu próprio mundo. Em seguida se faz uma projeção, em sala de aula, de todas as fotos do grupo, que geralmente é composto por 12 a 30 artesãos. Há fotos conectadas à religiosidade, pessoas, arquitetura, modo de vestir que representa a cidade, vegetação, flores, plantas, etc.

Na sequência a esse processo se faz um *brainstorm* de palavras e chega-se a três palavras finais com o objetivo de chegar a um conceito-tema. A partir desse conceito, cria-se uma coleção temática a ser desenvolvida pelo grupo. Dependendo da técnica do grupo, cria-se então uma coleção de cama, mesa e banho, por exemplo. Flores e natureza já foram temas usados por grupos submetidos aos projetos. Há preocupação com a sustentabilidade e com o reaproveitamento de materiais no desenvolvimento da coleção, conforme enfatizou a designer.

Tanto o passeio quanto o caderno de processos são soluções de estímulo à criação.

Nesse caso une-se a técnica artesã a algumas ferramentas de criação normalmente utilizadas em cursos de design. O processo não é invasivo e tanto artesãos como a designer demonstraram alegria ao relatar os passos e o resultado.

Após a escolha do tema, cada artesão desenvolveu um objeto usando a sua técnica, e a partir desses objetos criou-se um catálogo (Figura 31) com todos os produtos desenvolvidos pelo grupo. A experiência foi inédita para os artesãos, bem como os produtos resultantes de tal processo; a única comparação possível a ser feita é aquela relacionada aos sentimentos e é deles que trataremos a seguir.

Figura 31 – Catálogo 2009 do Projeto Minas Raízes, Nova Lima-MG.

Fonte: fotografia da autora.

Os benefícios segundo os artesãos foram variados. No depoimento descrito no próprio catálogo do projeto, percebeu-se resultados que vão além do objeto, desde o reconhecimento cultural da cidade – cujos elementos foram identificados pelos artesãos a partir da capacitação e aplicados nos produtos – até a identificação de habilidades até então desconhecidas por eles próprios. A artesã Adriana Costa relata:

> *“O curso de capacitação contribuiu de várias formas para a minha vida ao longo de dois anos que participei: a possibilidade de intercâmbio de experiências e ideias com os artesãos, professores e monitores, o aprendizado e a aplicação de alguns conceitos do design nos meus trabalhos. O mais difícil e também mais gratificante foi a busca, a pesquisa e o desenvolvimento não somente de uma, mas de várias identidades que representam a diversidade cultural de Nova Lima e a aplicação dessas identidades nos meus produtos”. (Catálogo Projeto Minas Raízes, 2009, p. 40)*

Em outro depoimento de um artesão submetido ao programa, Antônio Januário,

também se pôde perceber benefícios que vão além dos objetos, como organização de contatos:

> *"O Curso me ensinou a criar com mais consciência e a refletir mais sobre a peça, eliminando os possíveis defeitos, aperfeiçoando mais a produção. Na minha vida pessoal aprendi a me organizar melhor, fazendo novos contatos, ampliando assim a minha produção". (Catálogo Projeto Minas Raízes, 2009, p. 44)*

Outros relatos como o do artesão Gercy do Pilar, vão também além do objeto:

> *"Aprendi a observar com mais cuidados a arquitetura, as plantas e os animais." (Catálogo Projeto Minas Raízes, 2009, p. 54).*

A artesã Glória Faria relata que após as capacitações ela passou a ter mais consciência da matéria-prima a ser usada e do produto a ser elaborado, e passou então também a fazer uma análise do tempo que é usado em todo o seu trabalho. (Catálogo Projeto Minas Raízes, 2009, p. 56).

A artesã Luiza Bicalho disse que aprendeu a calcular o custo real e o preço final da peça. (Catálogo Projeto Minas Raízes, 2009, p. 64). Já Sônia Piancastelli relatou que a partir do projeto sentiu-se mais segura:

> *"A segurança que adquiri ao longo do curso me ajudou principalmente como professora. Hoje dou aula muito mais completa, porque vejo o potencial dos alunos muito mais fácil." (Catálogo Projeto Minas Raízes 2009, p. 88).*
>
> *[...]*
>
> *"Passei e a ver tudo com outros olhos. Percebi cores e formas que antes do curso não prestava atenção.", relata também a artesã Marisa Cunha. (Catálogo Projeto Minas Raízes, 2009, p. 78).*

Neste projeto a intervenção do design no artesanato se deu de modo a garantir ao artesão a autoria do objeto, a autonomia na produção e a liberdade no desenvolvimento de qualquer objeto com que se sentisse confortável ou se identificasse. O objetivo não foi a modificação dos objetos já produzidos pelo artesão, mas a inovação e estímulo para que o próprio artesão, depois dos encontros, aplicasse os conhecimentos adquiridos na sua rotina de trabalho, inovando nos seus processos e uso de materiais. Pode-se dizer que houve um método de compartilhamento de saberes entre a designer e os artesãos.

Essa metodologia utilizada pela designer não é engessada, nem única, segundo relato dela, no entanto, foi o modo que encontrou para entender e intervir em processos dos artesãos sem interferir no objeto em si, mas fazendo com que o próprio artesão utilizasse conhecimentos de design na produção artesanal e inovasse em seus modos de produzir.

Pelos relatos dos artesãos e pelas declarações feitas por uma das designers executoras do projeto, conclui-se que os benefícios foram variados e pessoais. São

benefícios que vão além do objeto em si. Mesmo com a capacitação geral e comum dada ao grupo, cada profissional absorveu de modo diverso. Não se fez uma análise no objeto em si no pós- programa, pois esses objetos foram únicos, desenvolvidos exclusivamente para o projeto, mas se notou pelos depoimentos que em cada artesão o processo surtiu efeitos diversos, que serão aplicados ao longo da vida. Isso é diferente, por exemplo, da análise feita para um produto desenvolvido em série, no qual, após ações de capacitação ou sugestões, pode-se inovar na roupagem e pontuar resultados concretos e visíveis especificamente no produto. Nesse projeto específico, os resultados ocorreram primeiro aos artesãos e, com o acompanhamento feito pela equipe após a conclusão do projeto, percebem-se mudanças no produto, no processo de desenvolvimento do produto, na embalagem, na forma de armazenar a matéria-prima e também em aspectos pessoais, como se pôde perceber nos depoimentos descritos, além de uma reflexão e melhor percepção da cultura e do ambiente.

Apesar de não existir nos projetos, até então executados pela designer, uma metodologia fechada, há pontos comuns sempre trabalhados e que têm dado resultados positivos, como a metodologia descrita. Percebeu-se o cuidado e a sutileza da intervenção dos profissionais designers que tiveram como foco a valorização da cultura local da região de Nova Lima-MG. Os fatores positivos descritos, que nem sempre são concretos ou descritivos, ou mesmo mensuráveis, foram percebidos tanto pelas designers e quanto pelos artesãos e representaram avanços no desenvolvimento pessoal e profissional de todos os envolvidos.

1.2 Programa Artesol (Artesanato Solidário)

O Artesol tem eixos que contemplam desde o desenvolvimento de técnicas artesãs às políticas públicas de apoio ao artesanato, envolvendo recursos financeiros e disseminação cultural. Ele foi inicialmente idealizado como projeto de combate à pobreza em algumas regiões e foi concebido em 1998 como um programa social. A partir de 2002, tornou-se uma OSCIP (Organização da Sociedade Civil de Interesse Público)[3] por meio da qual se elaboram projetos que valorizam a cultura brasileira e o patrimônio cultural imaterial.

Em visita feita à sede do Artesol em 05 de setembro de 2016, em São Paulo-SP – a partir da recepção da presidente da organização, Sônia Quintela, e da Coordenadora Nacional, Josiane Masson –, pode-se entender a metodologia empregada no programa com detalhes. A entrevista foi realizada com a coordenadora, que explicou de forma didática todo o processo utilizado no apoio às comunidades artesãs e a forma com que os designers atuam para intervir junto ao artesão.

O foco desse programa são artesãos que já dominam alguma técnica de artesania e produtos artesanais conectados às raízes culturais locais e minimamente prontos

3 Disponível em: <www.artesol.org.br>.

para o mercado local. É feito um diagnóstico antes de qualquer atuação do programa e, conforme detalha Josiane, "quem vai até o artesão é o programa, e não o artesão até ao programa". Com isso, prima-se uma seleção mais minuciosa na escolha do grupo a ser incluído. Nessa seleção é inserida também uma análise sobre questões culturais do produto, se há ou não identificação com raízes locais. Os artesãos participam de ações de capacitação e treinamento em diversos aspectos para aprenderem noções de design, marketing, publicidade, propaganda, comunicação em redes sociais, sustentabilidade, venda e comercialização.

O processo de acompanhamento do Artesol dura dois anos aproximadamente. O atendimento é feito na própria comunidade e para cada grupo são escolhidos métodos e ações de capacitação diferentes de acordo como objetivo proposto e ou necessidade percebida. Já foram atendidos artesãos de 17 estados brasileiros e são acompanhados atualmente (2016) mais de 5.000 artesãos.

Há na metodologia de intervenção do designer o compartilhamento de saberes, a sugestão de produtos, análise de mercado, resgate de ponto da mudança no objeto e também foco na aceitação do produto pelo mercado, aspectos organizados em três eixos (Figura 32):

Figura 32 – Eixos de atuações do Projeto Artesol.

Fonte: http://artesol.org.br/organograma/

A proposta do Artesol é trabalhar com artesãos já inseridos em uma tradição e que

retratem elementos da cultura local. Percebe-se que na metodologia adotada há atuações de diversas formas: trabalham-se ferramentas de marketing como posicionamento estratégico; a linguagem comunicacional e formas de comunicação por meio da internet, como por exemplo, a linguagem ideal no Facebook e outras redes, processo chamado pelo programa de *inclusão digital do artesão*. Há várias ações de capacitação quanto à precificação do produto ,e muitos cursos que ocorrem atualmente serão desenvolvidos via ensino a distância (*EaD*).

Na equipe do Artesol, há cinco profissionais: um da área de comunicação, um designer, um coordenador de toda a rede Artesol, um consultor para comercialização do produto artesanal e um engenheiro ambiental para trabalhar questões de sustentabilidade. Há durante a execução de um projeto específico um grande time de consultores que podem dar assistência em diversos temas de acordo com a necessidade de cada grupo. Trata-se de uma equipe multidisciplinar essencial para o desenvolvimento de bons produtos. Os temas variam entre: valorização cultural, manejo de materiais, formalização do negócio, organização de produção, repasse de técnica e valorização do potencial.

Há um projeto chamado Coletivo Artesol, ainda em execução até o momento da escritura desta dissertação, em que são apresentados a jovens designers convidados alguns produtos artesanais produzidos pelos grupos de artesãos selecionados e atendidos pelo programa. Cada designer escolhe um grupo com o qual trabalhará. O Grupo Criqué Caiçara, por exemplo – cujas peças criadas têm como foco fauna, flores e tradições das comunidades do litoral de São Paulo, especificamente na reserva da Juréia – desenvolveu um produto junto com a designer Dré Magalhães (Figura 33). A corda do objeto foi criação da designer; a bandeja, o quadro e a cesta foram criados e desenvolvidos pelo grupo Criqué Caiçara. No produto final há duas etiquetas, a da designer e a do grupo.

Figura 33 – Produto Artesol feito conjuntamente por designer e artesãos do Programa Coletivo Artesão.

Fonte: fotografia da autora.

Nesse projeto, percebeu-se uma atuação direta, conjunta e específica no objeto: os produtos criados eram novos, produzidos pela primeira vez pelos artesãos, com foco na criação coletiva junto com a designer. A designer Dré Magalhães escolheu dentre diversos artesãos do Artesol um grupo com o qual ela poderia usar sua criatividade e desenvolver um novo produto. A sua intervenção foi no objeto em si, com a inserção da corda nos objetos, cesta e painel, desenvolvidos pelo grupo de artesãos.

O processo da ação do designer nesse Coletivo Artesol foi diferente daquele visto no projeto Minas Raízes. Não houve capacitação, nesse caso, mas uma parceria de produção para um novo objeto. Não houve encontros anteriores com artesãos, pois estes já foram pré- selecionados pelo Artesol, que posteriormente convidou alguns designers para essa produção conjunta. Por isso o nome Coletivo Artesol.

Já em outro grupo atendido pelo Artesol, Associação das Artesãs de Marechal Deodoro, pequeno município da região metropolitana de Maceió-AL, houve também intervenção e sugestão direta no objeto desenvolvido pelas artesãs (Figura 34). A técnica utilizada é a renda filé com a qual são produzidas cestas com desenhos decorativos internos. A renda filé passou por tratamento de técnica com o objetivo de garantir mais firmeza e rigidez, e as cestas passaram a ter cores uniformes e mescladas, sem desenhos internos decorativos, ganhando um tom mais clássico.
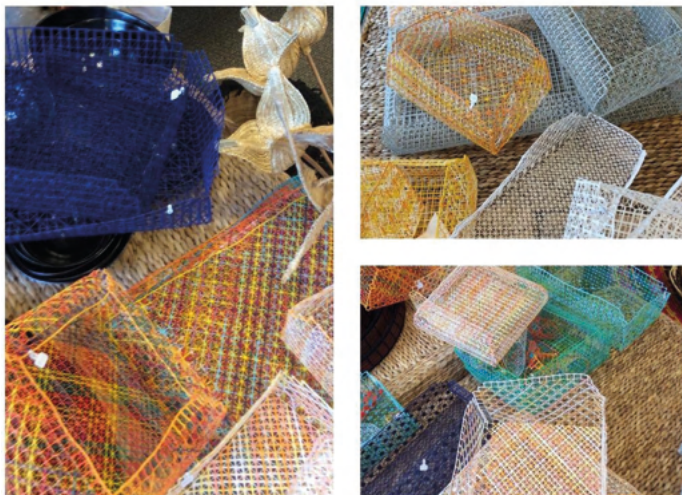
Figura 34 – Cestas produzidas em renda filé pela Associação das Artesãs de Marechal Deodoro-AL.

Fonte: fotografia da autora.

O resultado dessa intervenção foi observado diretamente no aumento do lucro percebido no evento Craft Design em 2016, mostra de produtos artesanais em São Paulo. A partir dessa exposição, houve aumento de venda em todos os produtos, especificamente nos produzidos por rendeiras de Alagoas. No acompanhamento, observou-se um aumento de renda de R$2.000 reais para R$11.000,00 logo após a exposição do produto nesse evento. Quando isso ocorre, a motivação é potencializada entre os próprios artesãos do grupo, o que aumenta a dinâmica e a interação entre os designers do programa e os artesãos. A cada projeto executado e a cada grupo de artesãos ocorrem intervenções e ações que podem estar focadas no objeto em si ou não.

Nos projetos executados pelo Artesol sempre há uma preocupação com a questão da sustentabilidade, com reaproveitamento de materiais e uma busca por métodos para tornar os produtos menos agressivos para o meio-ambiente. Em uma pintura com tinta acrílica, por exemplo, sugere-se tintura à base de urucum, ação muito comum dos designers do Artesol. Outra questão que exige cautela na atuação de designers junto aos artesãos é quanto à personalidade do designer. Josiane Masson enfatiza que a marca do designer não pode ficar forte no produto, não pode ser a característica marcante e identitária. Por isso o método de intervenção do designer não pode ser de interferência direta no produto, no qual são inseridos traços do designer, mas de sugestão e colaboração.

Os processos de colaborações dos designers ocorrem comumente dentro da comunidade. Criam-se núcleos em galpões, ou casas cedidas com apoio governamental ou os encontros ocorrem até mesmo na casa de um dos artesãos da comunidade, fato comum

nos atendimentos já realizados.

Ainda segundo Josiane Masson, o designer tem de adotar uma postura de humildade para conseguir produzir algo diferente e significativo com os artesãos, caso contrário os artesãos boicotam o trabalho do designer, mesmo que seja ofertado gratuitamente ao grupo. Ela salienta que a relação entre designer e artesão tem melhorado muito nos últimos cinco anos e que os designers, ultimamente, têm mais foco no contexto cultural do artesão, respeitando o ambiente em que vivem e suas raízes. Relata ainda, que, hoje, para que o apoio do designer dê certo, este tem que estabelecer uma relação de troca e compartilhamento de saberes, e não imposição de técnicas, produtos, acabamentos, pois, se não for dessa forma, haverá muita resistência pelo grupo de artesãos envolvidos no programa.

Ela descreveu uma resistência inicial dos artesãos às regras e atuações do programa, fato que contradiz a pesquisa feita com os artesãos descrita no capítulo 5. Quando questionados sobre sugestões de produtos e técnicas, aos artesãos foram unânimes quanto à receptividade e aceitação dessas ações, mas na prática, segundo a coordenadora, isso não acontece. Ocorre, por exemplo, de 15 artesãos abandonarem o projeto, em um grupo de 30. "A aproximação do designer ao artesão tem que ser delicada", enfatiza Josiane.

Ela percebe que, enquanto há o acompanhamento do designer, o artesão inova em seu produto artesanal, mas percebe que, quando acaba o programa, poucos continuam inovando em suas técnicas ou produtos. Dessa forma, ela acredita muito na comunicação permanente do programa por outros meios, como vídeos e canais *web*. Já estão em processo pelo Artesol iniciativas de gravação de aulas em vídeo e comunicação via web com os artesãos. Mesmo assim, é um método que tem que ser ponderado, pois há comunidades em condições precárias, sem nenhuma inclusão digital.

A forma de mensuração de efeitos positivos das intervenções dos designers foi um pouco diferente do projeto anterior. Nos dois projetos apontados pelo Artesol, obtiveram-se resultados diretos e efetivos no objeto desenvolvido pelos artesãos, com efeito direto no aumento da lucratividade e da renda dos artesãos. Viram-se resultados concretos nos objetos desenvolvidos e a diferenciação de produção antes e depois da intervenção dos designers.

1.3 Projeto Acolá

Executado em Brasília-DF, com sede no escritório de design Estúdio Cirandas, esse projeto realiza pesquisas sobre a cultura regional e oferece apoio à identidade cultural local por meio do artesanato tradicional, dentre outros. Foi idealizado a partir de um projeto de graduação da designer Jussara Pelicano Botelho, enquanto ainda era aluna do curso de Design da Universidade de Brasília. No projeto, orientado por Fátima Aparecida dos Santos

e Nayara Moreno, Jussara Pelicano Botelho dedica um olhar especial à valorização cultural brasileira.

Como subsídio ao desenvolvimento de seus projetos, a designer criou um método de identificação cultural para entender as raízes e representações culturais locais e, com esse resultado, fazer um mapa iconográfico (Figura 35).

Figura 35 – Adedonha Iconográfica - método de identificação da cultura local criado pela designer.

Fonte: Estúdio Cirandas-DF.

Por meio dessa ferramenta, *Método de Adedonha Iconográfica*, nomeada assim por ela, podem-se estimular junto aos artesãos conexões culturais locais quando necessário. A designer utiliza a ferramenta para entender os símbolos culturais locais, que em muitos casos não conseguem ser descritos pelos artesãos. Não percebem, por exemplo, que uma dança, uma tradição, um monumento, podem ter ligações históricas e culturais com a cidade e, dessa forma, não conseguem também relatá-los. Assim, o método ajuda na identificação de símbolos culturais regionais para possíveis estímulos e reconhecimento em futuras ações com os artesãos.

Nesse projeto a interação entre designer e artesãos ocorreu quando Jussara foi convidada a desenvolver a embalagem das bonecas indígenas Hictoxo, patrimônio imaterial brasileiro, produzidas pela comunidade indígena Karajá. As mulheres da tribo representam por meio das bonecas toda a estrutura familiar da comunidade, o estado civil, a faixa etária e a representação pessoal do índio no núcleo da comunidade. São símbolos culturais brasileiros e cada detalhe da pintura e estilo da boneca tem algum significado para essa comunidade.

Essas bonecas foram distribuídas pela Procuradoria Geral da União como brinde aos visitantes, daí a necessidade de uma embalagem que tivesse conexão com o artesanato produzido. Houve para isso um processo antecedente de aproximação à comunidade e um entendimento prévio de todo o seu desenvolvimento (Figura 36).

Figura 36 – Processo de desenvolvimento das bonecas indígenas Hictoxo, patrimônio imaterial brasileiro.

Fonte: Estúdio Cirandas-DF.

Houve, além da intervenção descrita, outra sugestão no próprio objeto, a criação de uma base mais firme na boneca, pois esta não conseguia ter equilíbrio e sustentação em pé, detalhe a que os indígenas até então não deram tanta importância, conforme relata a designer em entrevista para esta pesquisa. O segundo apoio se deu no processo de embalagem, conforme já dito, como demanda exclusiva da Procuradoria Geral da União (Figura 37). Os resultados positivos dessa intervenção podem-se constatar no próprio objeto, que traz modificações sutis sem perder os valores culturais inerentes ao seu desenvolvimento. A valorização do patrimônio imaterial brasileiro foi também ponto chave para o sucesso do projeto Hictoxo, agregando valor e enfatizando a importância dessas bonecas para a cultura brasileira.

Figura 37 – Embalagens criadas pelo Projeto Acolá para as bonecas Hictoxo, artesanato distribuído aos visitantes da Procuradoria Geral da União em Brasília-DF.

Fonte: Estúdio Cirandas-DF.

Segundo Jussara, que já apoiou outros projetos de aproximação entre artesanato e design, um fato comum durante as suas expedições e visitas às comunidades artesãs é o não entendimento, por parte dos artesãos, de suas próprias raízes e símbolos culturais. Quando ela os questiona sobre a representatividade da região, símbolos culturais e costumes, há um vazio nas respostas, pois os artesãos nem sempre conseguem entender e tampouco valorizar seus costumes e crenças. Uma explicação para isso reside no fato de a identidade ser aquilo que os outros percebem de nós e que nós próprios só percebemos a partir de um distanciamento ou observando a imagem que os outros têm da gente.

Outra experiência de apoio e aproximação ao artesão relatada pela designer foi o acompanhamento de um grupo de vinte artesãs do Gama-DF. Esse projeto se deu pela incubadora de Economia Solidária do Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico da Universidade de Brasília. O processo de apoio a esse grupo durou dois anos, dentre visitas, ações de capacitação e execução das ideias, e envolveu a criação da identidade visual do grupo de artesãs, como nome, marca, cartão de visita e gestão dos meios de comunicação, como criação de página no Facebook e *e-mail*, ponto que ela relata ser sempre frágil entre os grupos de artesãos. Também houve uma preparação para a vitrine de seus produtos artesanais a serem expostos em feiras e mercados. Ela também ministrou uma oficina de cores, conhecimento que ela acha essencial ao artesanato. No produto em si, relata a designer, há pouco o que se fazer. Quanto mais interiorana e pequena a cidade, enfatiza , mais ela percebe raízes culturais e genuinidade no processo artesanal, e menos o designer deve intervir, complementa.

CONCLUSÕES

Os contatos pessoais com os designers, idealizadores e executores dos projetos, foram essenciais para a realização desta pesquisa. Ao conhecer os programas e projetos aqui abordados, podemos perceber as múltiplas maneiras de apoio ao artesão e ter uma visão real de como ocorre a execução desses programas. De forma espontânea e não estruturada, os designers foram entrevistados. Nas metodologias relatadas, em todos os casos, não houve padronização: cada designer ou profissional da linha de frente utilizou de seus conhecimentos e muita criatividade ao modelar métodos de ensino e apoiar o artesão de acordo com a necessidade percebida. Viram-se iconografia, caderno de processos, visitas fotografadas a pontos turísticos, modelos de fichas cadastrais e locais de encontros dos grupos de artesãos.

As ações e ferramentas sugeridas pelos designers são formas pessoais de aproximação e interação com o artesão, além de utilizarem distintas ferramentas de intervenção ao objeto artesanal. Há de se considerar nesse processo que os objetivos, como também as fragilidades são também variáveis a cada grupo de artesãos submetidos aos programas, o que, obviamente, torna esse processo de aproximação e intervenção ao objeto artesanal heterogêneo.

Dos autores que colaboraram com essa aproximação entre designers e artesão – Adélia Borges, Antônio Magalhães, Lina Bo Bardi –, todos pontuam processos e ações variadas também, o que corrobora a prática de intervenções de designers que ocorreram nesses projetos. Dos projetos citados (Minas Raízes, Artesol, Acolá), todos trouxeram benefícios aos artesãos e ao artesanato, o que não é um fato geral. Podem ocorrer fatores negativos desde que não se respeitem e nem se entendam os limites dos artesãos. Pode haver espaços porosos entre estes e o designer, o que não ocorreu nos casos de intervenções descritos.

A parceria, a vontade e a determinação pareceram-nos virtudes necessárias aos artesãos, e também aos designers, quando da execução dos programas e interações entre esses dois profissionais. Observou-se muita criatividade dos designers para elaborar metodologias de troca de saberes, como também sutileza e bom senso na aplicação dessas metodologias.

Percebemos resultados concretos tanto nos objetos quanto nos valores pessoais dos artesãos, conforme os depoimentos descritos. Entendeu-se que não se pode somente focar as intervenções no objeto artesanal, tampouco a análise específica do objeto, pois os artesãos carregam consigo a cultura local, um arsenal de técnicas, experiências, criatividade e grande variabilidade de objetos, que não são produzidos em série e nem copiados. São objetos e técnicas específicas produzidos, em muitos casos, por um grupo de artesãos, não somente por um artesão. Dessa forma, nunca foi nosso objetivo analisar ou mensurar um único objeto ou o trabalho de um único artesão, nem tampouco nos achados da nossa

pesquisa foram encontrados processos que dissessem respeito a um único objeto, como se este fosse o resultado de uma produção fordista. Por outro lado, reside nessa distinção a riqueza do trabalho artesanal, pois o artesão é aquele que tem consciência do que produz, domina o seu produto desde a ideação até o resultado final – o que o distingue da função de apertador de botões documentada no filme *Tempos Modernos* de Charlie Chaplin, que retrata bem a natureza das linhas de produção em fábricas.

Entende-se que alguns conhecimentos de designers podem ser transmitidos aos artesãos para que estes possam aplicá-los na sua rotina de trabalho, de acordo com seus desejos e necessidades, ao desenvolver seus objetos e trazer benefícios além dos descritos, promovendo ao artesão valores como pertencimento, sentimento de acolhimento e aceitação pela sociedade.

As mensurações de benefícios pós-atuação parecem-nos ser uma parte bem delicada dos programas, pois há benefícios visíveis aos objetos, mensuráveis a curto ou longo prazo, como lucratividade, aumento de vendas, percepção positiva pelo público, entretanto, pode haver resultados subjetivos, sutis e não mensuráveis, como o aumento da autoestima do artesão e a valorização diante do público, dentre outros valores já citados.

A aproximação entre o designer e artesão pareceu-nos bem vinda. Como relato contraposto a isso, percebemos somente a manifestação no Artesanato Solidário, que evidenciou os pontos frágeis dessa aproximação: quando o designer não percebe e não respeita os limites dos artesãos, em consequência, ocorre a desmotivação por parte dos artesãos e a não aceitação de determinadas sugestões dos designers.

Acredita-se que com a presente pesquisa conseguimos alcançar o objetivo geral estipulado no projeto de pesquisa inicial, submetido à candidatura da Bolsa FAP/DF e vencedor do edital 05/2015, ou seja, conseguimos fazer uma análise de processos artesanais que obtiveram a interferência de designers em suas práticas. Também acredita-se ter alcançado os objetivos específicos, pois, de certo modo, conseguimos compreender como são aplicadas as metodologias utilizadas para a interferência do design no artesanato; entendemos e pontuamos os benefícios das metodologias aplicadas; e realizamos uma série de visitas, entrevistas e questionários, que nos ofereceram não só a percepção do artesão como de todos os agentes envolvidos no processo, desde diretores e coordenadores de programas até os designers envolvidos. Também pudemos identificar, dentre as interferências e ações dos designers, quais resultaram em experiências mais eficazes para os artesãos. A partir deste ponto, deixamos a pesquisa com consciência e vontade de contribuir mais com a área estudada.

Em decorrência disso, um projeto futuro está sendo esboçado a partir das constatações desta pesquisa: "proposta pedagógica de compartilhamento de saberes entre designers e artesãos "(Anexo 2). Obviamente, sabemos que projetos pedagógicos, aqueles nos quais se propõe divulgar e construir conhecimentos, são elaborados com

tempo, devem ter uma base sólida de conhecimento e ser construídos em parceria com os grupos envolvidos. Já os métodos devem ser aplicados, testados, o que não tivemos de fazer nesta fase. Na presente pesquisa não foi nosso objetivo investigar processos pedagógicos, e em nenhum momento analisamos teorias ou práticas ligadas ao ensino ou à transmissão de conhecimento. Por isso, sabemos que aqui nesta dissertação reside apenas uma semente, uma vontade de levar a diante o método esboçado no Anexo 2, que poderá resultar futuramente em um projeto de extensão ou mesmo em um curso livre.

REFERÊNCIAS

BARDI, Lina Bo. **Tempos de grossura**: do pré-design ao artesanato. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi, 1994.

BARROSO, Eduardo. **O que é artesanato? Disponível** em <http://www.fbes.org.br/biblioteca22/artesanato_mod1.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2016.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Org.). **Pesquisa qualitativa com texto,imagem e som**. Petrópolis: Vozes, 2010.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BORGES, Adélia. **Design + Artesanato: o caminho brasileiro**. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações 2011-2014**. Brasília: Ministério da Cultura, 2012. 156 p. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/documents/10913/636523/PLANO+DA+SECRETARIA+DA+E CONOMIA+CRIATIVA/81dd57b6-e43b-43ec-93cf-2a29be1dd071>. Acesso em: 20 mar. 2016.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. **Mapa de matérias-primas mais significativas por municípios**. Disponível em: <http://www.desenvolvimento.gov.br/arquivos/dwnl_1338578535.pdf>. Acesso em: 02 out. 2015.

BREA, José Luis. **Cultura_RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica**. Barcelona: Gediza, 2007.

BRITISH COUNCIL. British Council **Creative Economy Unit. Creative new directions in creative economy policy-making**. 2014. (Policy investigations series). Disponível em: <http://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/pi_1_creativeeconomy_policymaking_lr. pdf>. Acesso em: 02 out. 2015.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CUNHA, Luiz Antônio. **O ensino de ofícios artesanais e manufatureiros no Brasil escravocrata**. São Paulo: Fundação Editora Unesp, 2000.

GOYA, Cláudio. **Experiências do Laboratório Solidário do Departamento de Design da FAAC**. In: SILVA, José Carlos Plácido da. *Ensaios em Design*: arte, ciência e tecnologia. Bauru: Unesp, 2010. p. 108.

KOTLER, Philip, **Administração em Marketing**.Trad. Bazán Tecnologia e Linguística. 2 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2000

MAASS, Marisa Cobbe. **Design e cidadania: defesa da educação estética**. 2011. 243 f., il. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo)–Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

MARTINS, Daniela Menezes. **Comunidades criativas das Geraes: um caso de inovação social na produção artesanal sob a perspectiva do Design.** 2013. 203 f. il. Dissertação (mestrado em Design)–Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

MARTINS, Daniela Menezes, **Catálogo Projeto Minas Raízes,** Universidade do Estado de Minas Gerais, Escola de Design, 2009.

MARTINS, Daniela, Luiza, S. Vivian, **Projeto Minas Raízes - Artesanato, Cultura e Design: Capacitação de Artesãos em Nova Lima**. *9º* Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010

MELO JÚNIOR, Walter. Nise da Silveira, **Antonin Artaud e Rubens Corrêa: fronteiras da arte e da saúde mental**. *Gerais*: Revista Interinstitucional de Psicologia, São João Del-Rei, v. 2, n. 2, p. 182-191, 2010.

PEVSNER, Nikolaus. **Os pioneiros do design moderno: de Willian Morris a Walter Gropius**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PIGNATARI, Décio. **Informação, Linguagem, Comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1971

PONTES, Hidelbrando. **História de Uberaba e a Civilização no Brasil Central**. 2. ed. Uberaba: Academia das Letras do Triângulo Mineiro, 1978.

PRIDE, Willian M.; FERREL, O.C. **Fundamentos de Marketing**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

PRODANOV, Cléber Cristiano; FREITAS, Ernani César de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico** [recurso eletrônico]. 2. ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013.

RIBEIRO, Darcy, Arte Índia, ZANINI, Walter (Org.). **História geral da arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles, 1983.

RIO DE JANEIRO (Estado). Instituto Estadual de Preservação do Patrimônio Cultural. **Artesanato por matéria-prima**. 2005. Disponível em: <http://www.inepac.rj.gov.br/application/assets/img/site/ArtesanatoMateriaPrima10.10.05.pdf >. Acesso em: 02 out. 2015.

SENNETT, Richard. **O artífice**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

UNCTAD. **Relatório da Economia Criativa**. 2010. Disponível em: <http://www2.cultura.gov.br/economiacriativa/wpcontent/uploads/2013/06/relatorioUNCTA D2010Port.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2015.

VILUTIS, Luana. Economia da Cultura e Novos Arranjos Produtivos e Sustentáveis. Formação em Gestão Cultural: eixo I – cultura, diversidade e desenvolvimento. Universidade de Brasília, Decanato de Extensão, 2016.

ZANINI, Walter (Org.). **História geral da arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles, 1983.

Links

Ação Acapel. <http://www.artesanatobaurueregiao.com.br/?pg=artesaos>.

Cape Craft + Design Institute. <http://www.ccdi.org.za/?page=Design_Support>.

Lar do Velhinhos. <http://www.lardosvelhinhos.org.br/>.

Observatório da Economia Criativa DF. < http://www.obecdf.org/>.

Programa Artesol. <www.artesol.org.br>.

Projeto Minas Raízes <http://programaminasraizes.blogspot.com.br/>.

Word Craft Council (WWC). <http://www.wcc-aisbl.org/index.html>.

Filme
MODERN TIMES. Direção: Charlie Chaplin, Produção: Patriciu Santans, New York , Estados Unidos, United Artists, Charlie Chaplin Film Corporation, 1936

ANEXOS

ANEXO 1 – PESQUISA NAS ASSOCIAÇÕES DE ARTESÃOS – ATUAÇÃO DOS DESIGNERS

Universidade de Brasília

Mestrado em Design-2015

Orientação: Dra. Fátima Aparecida dos Santos

Aluna: Alessandra Mendes Durante

Artesão: ___________________________________

Região ou comunidade: ______________________

Associação: ________________________________

Técnica: ___________________________________

Objeto: ____________________________________

1. Já houve participação de um designer ou apoio por algum programa ?

Sim ( ) Não ( )   Qual nome do programa ou designer ?_________________________

2. De que forma foi essa atuação?

a) Sugestão de um novo produto ( )

b) Sugestão de uma nova técnica ( )

c) Sugestão de uma nova embalagem ( )

d) Sugestão de venda e comercialização diferenciada ( )

e) Assinatura no produto ( )

f) Apropriação da técnica ( )

g) Divulgação do trabalho por meio de sites, redes sociais e outras mídias ( )

h) Capacitação e Treinamento ( )

i) Outros

3. Você percebeu resultados positivos depois de aplicadas as ações sugeridas?

Sim ( ) Não ( ) Quais os benefícios percebeu? (assinale abaixo)

a) Houve diferença perceptível na embalagem ( )

b) Aumento de vendas ( )

c) Geração de renda ( )

d) Aumento de lucro ( )

e) Popularidade ( )

f) Percepção positiva pelo público ( )

g) Autoestima e valorização ( )

4. Qual o maior problema já enfrentado pelo artesão?

5. Quanto tempo de artesanato?

6. Onde consegue matéria-prima?

7. Quem ensinou a técnica?

8. Para quem é vendido? Varejo ( ) Atacado ( ) Público em geral ( )

9. Faz parte de cooperativa? Sim ( ) Não ( )

10. Qual a sua inspiração?

11. Acataria a sugestão de uma nova forma de comercialização do produto?

Sim ( ) Não ( )

12. Acataria a sugestão para desenvolvimento de um novo produto?

Sim ( ) Não ( )

13. Acataria a sugestão para o desenvolvimento de uma nova técnica?

Sim ( ) Não ( )

14. Acataria a sugestão para trabalhar com uma nova matéria-prima?

Sim ( ) Não ( )

15. Você contaria a história do seu artesanato em algumas linhas? Se sim, use este espaço e nos conte sobre você, sua história, inspirações, etc.

ANEXO 2 – PROPOSTA PEDAGÓGICA DE COMPARTILHAMENTO DE SABERES ENTRE DESIGNERS E ARTESÃOS

O método de interferência do designer ao artesanato, como vimos, os *sistemas colaborativos de interferências de designers no artesanato*, ocorre comumente por meio de capacitação e treinamento. É nesse momento em que são sugeridas modificações no objeto artesanal desenvolvido pelo artesão. Identificou-se que cada designer cria sua metodologia de interação com o artesão ou sua forma de intervenção ao objeto artesanal. A designer Daniela Martins propôs ações de capacitação, visitas iconográficas e caderno de processos. O projeto Artesol propôs três eixos principais de atuação utilizados em seus programas: sustentabilidade, cultura e empreendedorismo, propondo ações de capacitação em diversos âmbitos. A designer Jussara Pelicano propôs a Adedonha Iconográfica, identidade visual do produto, dentre outras ações para apoio aos artesãos. Cada executor, diante de objetivos diversos, propõe assim ações heterogêneas e, em alguns casos parcerias com profissionais de diversas áreas de conhecimentos para contemplar competências de outras áreas em suas interações.

Para escolher um modelo ideal de interação com esses profissionais, alguns fatores devem ser observados, como a natureza do grupo de artesão com que pretendemos colaborar, os recursos materiais disponíveis, o nível de abrangência dos resultados e, sobretudo, os objetivos propostos.

Entendendo isso, que sugerimos também um método de compartilhamento de saberes para interação com os artesãos. A interação pode se dar em qualquer das seis etapas descritas no Processo da Atividade Artesanal: *identificação da matéria-prima, busca da matéria-prima, definição do objeto artesanal, aplicação da técnica artesã, desenvolvimento do objeto e exposição e comercialização*. A partir da pontuação das etapas do processo da atividade artesanal, tem-se um diagnóstico em que etapa há vulnerabilidades no processo e quais ações, conhecimentos ou competências sugeridas serão eficientes.

Em cada etapa podem ser propostas oficinas e capacitações voltadas para cada ponto vulnerável percebido pelo designer ou atuante da linha de frente do programa. Para tal, sugere-se capacitação ministrada por designers e outros profissionais de diversas áreas. As horas trabalhadas também poderão ser definidas pelo profissional que ministrará os treinamentos propostos.

O que se pretendeu aqui foi pontuar, diante de todo o trajeto da pesquisa, competências importantes que podem tornar o artesão, não simplesmente receptor de informação, no caso, de ações sugeridas por um designer, mas torná-lo atuante e protagonista do próprio processo. Em vez do designer “participante”, propõe-se o designer “colaborador”, “apoiador”. Nesse método deve ser preconizada a independência do artesão no desenvolvimento do objeto.

Enfatiza-se que, para o artesão, conhecimentos de design são benéficos ao seu produto, porém, devem ser adquiridos e aplicados por eles próprios espontaneamente. O designer passa da figura do "*transmissor de conhecimentos de design*" para também "*apoiador*" da gestão do produto artesanal feito pelo artesão. A ênfase deverá estar na construção do conhecimento e não na instrução.

Com esses pensamentos, foram delimitados os tipos de atuação, que se dividem em competências segmentadas em três eixos centrais: **a teoria, a prática e o design estratégico**. Muitas das competências já são trabalhadas atualmente em ações de capacitação e treinamentos oferecidos aos grupos de artesãos. Aqui focou-se não nos objetivos, pois conforme visto estes são heterogêneos, mas em conhecimentos de design que poderão ser eficientes e contribuir para avanços na produção artesanal, aplicados a partir dos objetivos delimitados.

Nas sugestões de etapas de um projeto de apoio ao artesão (Figuras 38 e 39), são contempladas competências de design, marketing, propaganda, dentre outras (Quadros 5 a 7). São eixos centrais, em que o executor da linha de frente do programa poderá focar de acordo com a necessidade percebida: *diagnóstico inicial, eixo teórico, eixo prático e design estratégico*.

Figura 38 – Método de compartilhamento de saberes entre designers e artesãos.

Fonte: criada pela autora, com base no método sugerido.

Figura 39 – Etapa 1: diagnóstico inicial de análise do processo do artesanato.

Fonte: criada pela autora, com base no método sugerido.

Eixo teórico
1. Conceitos e história do Design; 2. Estudo e composição de cores; 3. Ferramentas disponíveis para produção de produtos; 4. Mapa de matérias-primas disponíveis gratuitamente na região e em centros de reciclagem locais; 5. Reconhecimento iconográfico cultural por meio de aula expositiva e de visitas em grupo para a promoção da identidade cultural regional, com reconhecimento de referenciais ambientais e símbolos regionais representativos; 6. Referências de objetos específicos à principal matéria-prima trabalhada pelo artesão por meio de revistas, vídeos e fotografias.

Quadro 5 – Eixo teórico de atuação para compartilhamento de conhecimentos de design com artesãos.

Fonte: criado pela autora com base no método sugerido.

Eixo prático
1. Criação e aplicação de cores; 2. Oficina de sugestões de acabamentos específicos para a matéria-prima trabalhada; 3. Oficina e demonstração de ferramentas de apoio à produção; 4. Oficina de reaproveitamento de materiais e compartilhamento de técnicas e matérias entre a comunidade artesã, promovendo a economia solidária.

Quadro 6 – Eixo prático de atuação para compartilhamento de conhecimentos de design com artesãos.

Fonte: criado pela autora com base no método sugerido.

Eixo prático de design estratégico
1. Eixo prático de design estratégico Estudo do público-alvo; 2. Estudo de cenários mercadológicos locais; 3. Meios de exposição do artesanato na região e vitrine do produto; 4. Ferramentas de divulgação do artesanato e comunicação com o público; 5. Definição de preço; 6. Definição de abordagem de venda do artesanato; 7. Identidade visual do produto; 8. Formalização empresarial; 9. Economia solidária e arranjos produtivos.

Quadro 7 – Eixo prático de design estratégico.

Fonte: criado pela autora com base no método sugerido.

JUSTIFICATIVA DE COMPETÊNCIAS SUGERIDAS PARA O COMPARTILHAMENTO DE SABERES COM O ARTESÃO

No *eixo teórico* foram sugeridos temas como conceitos e história do design, cores, mapeamento de matérias-primas, símbolos culturais e objetos referências. Todos esses saberes já são trabalhados em alguns projetos executados por designers, aqui descritos. Quanto à cultura regional, por exemplo, percebe-se que pode ou não ser traduzida no objeto do artesanato, trazendo um vínculo emocional para o público e turistas da cidade, além de ser um elemento identitário local. Por meio desse objeto, consegue-se trazer ao público um pouco da crença e costumes locais; é um ponto de encontro cultural entre o artesão e a comunidade. Contudo, isso só deve ser exposto no eixo teórico para que seja aplicado de forma natural e não imposta. O artesão é quem decide essa conexão cultural com o objeto desenvolvido. Cada um dos itens propostos pode ser transmitido por profissionais das áreas correspondentes.

No *eixo prático* são propostas algumas oficinas de cores, produção e reaproveitamento de materiais, oficinas de compartilhamento de técnicas e matérias-primas entre o próprio grupo de artesãos, já executadas em projetos de apoio, por exemplo, Artesol e Minas Raízes. São oficinas práticas em que há diálogo com o grupo e podem ser utilizadas ferramentas variadas de apoio, como objetos de referência, dinâmicas e a aplicação prática de acabamentos aos objetos artesanais. A proposta é flexível de acordo com a sugestão do designer da linha de frente da capacitação e a necessidade observada. Enfatiza-se que os grupos e as técnicas artesãs são diversificados, os materiais são heterogêneos, e a cultura e o processo do fazer são únicos e individuais a cada comunidade artesã. Nesse eixo, propõe-se a limitação e o respeito ao espaço do artesão.

No terceiro eixo foi proposto o *design estratégico*, com conhecimentos já trabalhados em ações de capacitação e treinamento para classe artesã. As características e necessidades do público local nem sempre são um quesito pensado pelos artesãos, o que

torna o processo mais natural e livre de qualquer exigência mercadológica ou usabilidade. Para uma maior valorização das técnicas exclusivas, pensar no público-alvo pode ser uma ação muito eficiente, trabalhando quesitos como vitrinação e exposição do produto. Outros pontos sugeridos neste eixo, análise de cenários, identidade visual e comunicação são também conhecimentos que prepararam artesãos para feiras e mostras de artesanato, ponto frágil citado por eles, bem como para torná-los mais conhecidos, alçando assim voos mais altos, como preparo para a exportação e turismo. São também contemplados conhecimentos como definição de preços mais adequados, capacitação para atendimento diferenciado, táticas de exposição de produtos artesanais com mais profissionalismo e exploração do visual do produto, além de formalização e planejamento de pequenos negócios, desde a análise de cenários econômicos até arranjos produtivos.

O design brasileiro se alimenta das disponibilidades geradas pelo processo de artesanato, porém, o artesanato ainda é visto por uma parte da população como algo sem qualidade e fora dos padrões industriais de acabamento, pensamentos que podem ter sido gerados desde a década de 1900, tempo em que ocorreram movimentos significativos contra e a favor do artesanato, conforme explicitado no início da dissertação, como o *Arts and Crafts* e a Revolução Industrial.

O designer deve ser o maior aliado e parceiro do artesão, quando não ele próprio preparado e estimulado a desenvolver objetos feitos à mão. É interessante que ele seja um propagador de ideias novas, um disseminador de novos referenciais de materiais e técnicas, um pesquisador e um observador do meio externo, aproveitando oportunidades e acontecimentos que favoreçam a atuação conjunta entre os artesãos. Cada um possui autonomias, vivências e conhecimentos que podem ser compartilhados.

Essa troca entre designers e artesãos é bastante rica para ambos e acredita-se em Escolas de Design em Casas de Artesãos e Escolas de Artesanato em Instituições de Ensino de Design, conforme já proposto por Staatliches-Bauhaus, escola de design criada por Walter Gropius, onde havia uma sensibilização dos alunos quanto à técnica de produtos feitos à mão.

Os profissionais de design devem primar pela reflexão, sensibilidade artística e valores estéticos e culturais, o que corrobora os conhecimentos do método aqui proposto. Sendo do design a tarefa de esboçar e agir estrategicamente, os eixos propostos também contemplam conhecimentos que estimulem ações mais práticas e táticas para a preparação do artesão também para o mercado.

Há uma pluralidade de ferramentas que podem ser executadas como apoio à classe de artesãos: o método sugerido não é engessado, tampouco exclusivo. São pontuais conhecimentos e metodologias que poderão ser executados ao interagirem designers e artesãos.

Espera-se no futuro, a aplicação dessa metodologia por meio de Projeto de Extensão no Departamento de Design da Universidade de Brasília, o qual poderá ser executado conjuntamente por diversos profissionais das áreas de design, marketing, publicidade, engenharia ambiental e administração, entre outros. Não houve ineditismo no que foi aqui proposto, pois muitos dos conhecimentos sugeridos já são trabalhados hoje em projetos de apoio aos artesãos, mas se propôs uma organização metodológica para um possível alinhamento mais assertivo entre designers e artesãos. Também objetivou-se com essa proposta enfatizar competências de design importantes para os avanços dos processos artesanais que poderão ser trabalhados em conjunto com classe artesã.

SOBRE A AUTORA

ALESSANDRA MENDES DURANTE - É membro da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM-2020). Mestre em Design na Universidade de Brasília (2017). Especialista em Marketing pela Fundação Getúlio Vargas de Uberlândia (2002). Graduada em Comunicação Social com ênfase em Publicidade, Propaganda e Marketing (2000). Certificada em Ouvidoria pela Escola Nacional de Administração Pública (2018). Atua hoje como Tenente Publicitária na Força Aérea Brasileira.

AS INTERFERÊNCIAS E AÇÕES DE DESIGNERS NO ARTESANATO BRASILEIRO:

Um recorte sobre a opinião dos artesãos de Minas Gerais e Brasília

AS INTERFERÊNCIAS E AÇÕES DE DESIGNERS NO ARTESANATO BRASILEIRO:

Um recorte sobre a opinião dos artesãos de Minas Gerais e Brasília